

VALIDITAS MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL BUDAYA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dwi Emelia Setia Ningsih¹, Dhian Dwi Nur Wenda², Farida Nurlaila Zunaidah³

Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri

dwiemelia211@gmail.com¹, dhian.2nw@unpkediri.ac.id², farida@unpkdr.ac.id³

Abstrak

Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN Kalirong 2 masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku paket sehingga peserta didik kurang aktif serta mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Budaya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa kelas IV SDN Kalirong 2. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan validasi oleh ahli materi serta ahli media. Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif memperoleh persentase validasi sebesar 95% dari ahli materi dan 95% dari ahli media dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia telah memenuhi aspek kesesuaian materi, penyajian, penggunaan bahasa, desain tampilan, navigasi, dan integrasi kearifan lokal sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menarik, interaktif, dan kontekstual di sekolah dasar.

Kata Kunci: multimedia interaktif, kearifan lokal, Pendidikan Pancasila, kevalidan, sekolah dasar.

Abstract

The integration of technology in education requires teachers to utilize innovative learning media to improve the quality of instruction. However, the implementation of Pancasila Education in Grade IV at SDN Kalirong 2 was still dominated by lecture-based teaching and textbook use, resulting in limited student engagement and difficulties in understanding cultural diversity materials. This study aimed to determine the validity of an interactive multimedia learning medium based on the local wisdom of Budaya Tengah for Pancasila Education in elementary schools. The study employed a *Research and Development (R&D)* method using the ADDIE development model, consisting of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants were 20 fourth-grade students of SDN Kalirong 2. Data were collected through observations, interviews, and validation questionnaires completed by material and media experts. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques. The results revealed that the interactive multimedia achieved a validity score of 95% from the material expert and 95% from the media expert, both categorized as highly valid. These findings indicate that the developed multimedia meets the criteria for content accuracy, presentation, language, visual design, navigation, and integration of local wisdom. Therefore, it is considered appropriate for use as an engaging, interactive, and contextual learning medium in Pancasila Education for elementary school students.

Keywords: interactive multimedia, local wisdom, Pancasila Education, validity, elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk memaksimalkan potensi siswa agar mereka memiliki kemampuan dalam aspek spiritual, intelektual, kepribadian, moral yang baik, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan tidak hanya membantu memperkuat kemampuan berpikir, tetapi juga berperan penting dalam membentuk kepribadian dan mengajarkan nilai-nilai yang menjadi dasar dalam hidup di tengah masyarakat. Menurut (Pristiwanti et al., 2024), pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun pembentukan karakter sehingga mampu berperan dalam kehidupan bermasyarakat. Selanjutnya, (Saehu et al., 2018) menjelaskan bahwa pendidikan adalah proses perubahan perilaku individu yang terjadi melalui pengalaman belajar, sehingga individu dapat beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad ke-21 telah membawa transformasi yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran kini tidak lagi berfokus pada guru, tetapi lebih kepada siswa dengan memanfaatkan beragam media pengajaran yang inovatif. (Mayer, 2024) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran yang memadukan teks, gambar, audio, animasi, dan video sesuai dengan prinsip pembelajaran multimedia dapat membantu peserta didik mengolah informasi secara lebih efektif melalui saluran visual dan verbal, sehingga meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, guru perlu mampu menggunakan teknologi sebagai alat untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Kalirong 2, terungkap bahwa cara belajar Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh ceramah dan pemakaian buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media pendidikan masih sangat terbatas, sehingga proses pembelajaran menjadi

kurang menarik. Hal ini menyebabkan siswa kurang aktif selama pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, khususnya tentang keberagaman budaya. Selain itu, hasil analisis nilai belajar menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (*KKM*) mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang ditetapkan oleh SDN Kalirong 2, yaitu 75, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang sedang berada dalam fase operasional konkret membutuhkan media pembelajaran yang bisa menampilkan materi secara visual, menarik, dan interaktif. Menurut (Rahmana, 2017), media pembelajaran mencakup segala yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, minat, dan potensi siswa dalam proses belajar. Salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah multimedia interaktif karena dapat mengintegrasikan elemen teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaksi dalam satu wadah pembelajaran.

Selain penggunaan multimedia, pendidikan juga harus menggabungkan kearifan lokal agar materi yang diajarkan lebih relevan. Kearifan lokal adalah nilai-nilai mulia yang tumbuh dalam masyarakat dan diwariskan secara generasi sebagai bagian dari identitas budaya suatu kawasan. Pengintegrasian kearifan lokal dalam pendidikan dapat membantu siswa memahami materi berdasarkan pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah mereka. Dalam penelitian ini, kearifan lokal yang diangkat adalah Budaya di Kabupaten Kediri yang mencakup tradisi, seni tradisional, permainan tradisional, dan kuliner khas daerah.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Budaya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Melalui multimedia interaktif tersebut diharapkan tersedia media pembelajaran yang layak digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi

keragaman budaya serta mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Kalirong 2 yang berjumlah 20 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan soal tes. Teknis analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil posttest sedangkan analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil dari analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Budaya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar. Penilaian kevalidan dilakukan oleh seorang ahli materi dan seorang ahli media menggunakan instrumen validasi yang telah disusun berdasarkan indikator penilaian masing-masing.

1. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian isi multimedia interaktif dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila, kebenaran konsep, penyajian materi, penggunaan bahasa, serta integrasi kearifan lokal Budaya. Berdasarkan hasil penilaian, multimedia interaktif memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah dipahami oleh peserta didik, serta mampu mengintegrasikan unsur-unsur kearifan lokal Kabupaten Kediri ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan menilai kualitas tampilan, desain antarmuka, kemudahan navigasi, pemilihan warna, penggunaan gambar, audio, animasi, serta fungsi setiap menu pada multimedia interaktif. Berdasarkan hasil validasi, multimedia interaktif memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media

memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik, serta seluruh fitur dapat berfungsi dengan baik.

Tabel 1.1 Konversi Tingkat Pencapaian dan Kualifikasi

Presentase (%)	Kategori Kevalidan
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Kurang Valid
0% - 40 %	Sangat Kurang Valid

Sumber : (Sugiyono, 2019)

Instrumen yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli materi dan lembar validasi media dari ahli teknologi Pendidikan. Kisi-kisi instrument pengumpulan data validasi materi dapat dilihat pada table 1.2 dibawah ini.

Tabel 1.2 Kisi-kisi angket validasi ahli materi

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)					
2	Ketepatan isi/konten materi					
3	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik					
4	Kesesuaian materi dengan konteks budaya lokal yang diangkat					
5	Bahasa materi mudah dipahami dan komunikatif					
6	Urutan penyajian materi sistematis dan logis					
7	Materi mendukung pembentukan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa					
Jumlah Skor						
Skor Maksimal						
Presentase Skor						

Sumber : (Purnomo & Riani, 2018)

Pengembangan instrument validasi selanjutnya adalah instrument validasi ahli media terhadap materi yang telah di kembangkan. Kisi-kisi instrument pengumpulan data validasi materi dapat dilihat pada table 1.3 dibawah ini.

Tabel 1.3 Kisi-kisi angket validasi ahli media

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Multimedia menyerupai tampilan berupa menu, petunjuk penggunaan, materi serta kuis					
2	Meningkatkan semangat belajar siswa					
3	Warna, animasi, dan tata letak sesuai dengan materi dan menarik					
4	Interaktivitas media memfasilitasi keterlibatan siswa					
5	Kesesuaian isi media dengan kompetensi dasar kurikulum					
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa					
7	Multimedia mudah digunakan dan dipahami oleh siswa dan guru					
8	ampilan multimedia rapi dan bebas dari kesalahan teknis					
Jumlah Skor						
Skor Maksimal						
Presentase Skor						

Sumber : (Hendriyani & Raharjo, 2019)

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Budaya memperoleh tingkat kevalidan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil validasi menunjukkan bahwa baik aspek isi maupun aspek media memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi kesesuaian materi, penyajian, penggunaan bahasa, desain tampilan, navigasi, serta integrasi kearifan lokal sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tingginya tingkat kevalidan pada aspek materi menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Penyajian materi secara sistematis dan penggunaan bahasa yang komunikatif membantu peserta didik memahami konsep keberagaman budaya dengan lebih mudah. Hasil tersebut sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh (Mayer, 2024) , yang menjelaskan bahwa peserta didik akan belajar lebih efektif apabila informasi disajikan melalui perpaduan kata-kata dan gambar karena proses belajar melibatkan saluran visual dan verbal secara bersamaan. Teori tersebut juga menegaskan bahwa penyajian multimedia yang dirancang sesuai prinsip pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konsep dan mengurangi beban kognitif peserta didik.

Selain itu, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa multimedia memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang mudah digunakan, serta memadukan unsur teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif secara proporsional. Karakteristik tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berinteraksi langsung dengan materi sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Multimedia interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media yang dikembangkan telah memenuhi karakteristik media pembelajaran yang efektif bagi peserta didik sekolah dasar.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Diputra & Sujana, 2023) yang mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Subak Timbul. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan ahli rancang bangun sehingga dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pengintegrasian unsur kearifan lokal ke dalam multimedia interaktif mampu menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, penelitian (Pangestika, 2021) juga menyimpulkan bahwa multimedia interaktif yang mengintegrasikan budaya lokal mampu meningkatkan kualitas pembelajaran karena materi menjadi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik.

Keunggulan multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini terletak pada integrasi kearifan lokal Budaya Kabupaten Kediri ke dalam materi Pendidikan Pancasila. Penyajian budaya lokal melalui gambar, video, audio, dan aktivitas interaktif menjadikan pembelajaran lebih kontekstual sehingga peserta didik lebih mudah menghubungkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Selain membantu memahami materi keberagaman budaya, multimedia ini juga berperan dalam menanamkan sikap menghargai budaya daerah dan menumbuhkan rasa bangga terhadap identitas budaya lokal. Dengan demikian, multimedia interaktif yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kevalidan sebagai media pembelajaran, tetapi juga mendukung pelestarian kearifan lokal melalui proses pendidikan.

Berdasarkan hasil validasi dan didukung oleh teori serta penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Budaya telah memenuhi kriteria sangat valid baik dari aspek materi maupun aspek media. Oleh karena itu, multimedia yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keragaman budaya di kelas IV sekolah dasar karena mampu menyajikan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

PENUTUP KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Budaya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV sekolah dasar memiliki tingkat kevalidan yang sangat valid. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 95% dan hasil validasi oleh ahli media juga memperoleh persentase sebesar 95%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan telah memenuhi aspek kesesuaian materi, penyajian, penggunaan bahasa, desain tampilan, navigasi, serta integrasi kearifan lokal, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Multimedia ini diharapkan dapat membantu guru menyajikan materi keragaman budaya secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Saran

Multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Budaya yang telah dinyatakan sangat valid dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji kepraktisan dan keefektifan multimedia pada jumlah subjek yang lebih luas sehingga manfaat media terhadap proses dan hasil belajar peserta didik dapat diketahui secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Diputra, I. W. Y., & Sujana, I. W. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Subak Timbul Pada Materi Kenampakan Alam dan Kenampakan Buatan. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 173–185. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63353>
- Hendriyani, S., & Raharjo. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Animasi Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Sistem Gerak Kelas Xi. *Bioedu*, 8(2), 185–193. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Pangestika. (2021). JurnalCakrawala Pendas Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Abstrak Pendahuluan Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang menjadi pondasi anak dalam mengembangkan pengetahuannya di jenjang selanjutnya . Saat ini pelaksanaan pembelajaran s. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 99–109.
- Pristiwanti, D., Hendrayana, A., & Nulhakin, L. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Motif Batik Kota Serang dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1850–1856. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1352>
- Purnomo, H., & Riani, L. P. (2018). Analysis of Hedonic Shopping Motives on Impulse Buying Online Store In Kediri Community. *Jurnal Bisnis Manajemen*, 2, 68–88.
- Rahmana. (2017). Bab II kajian teori. *BAB 2 Kajian Teori*, (1), 16–72.
- Saehu, A., Sariyati, I., & Syah, M. (2018). *Total Physical Response Method for Mastering English Vocabulary*. 1(Icse 2017), 73–76. <https://doi.org/10.5220/0007093100730076>
- Sugiyono, D. (2019). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi dan analisis jalur. *Manajemen Dan Bisnis*, 7(1), 84–96.