



Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Cerita Rakyat Siswa Kelas IV SDN Tiron 4

Rika Nur Safitri¹, Wahyudi², Muhammad Basori³
Universitas Nusantara PGRI Kediri
rikanursafitri2514@gmail.com¹, wahyudi@unpkediri.ac.id²,
muhamadbatori@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is motivated by the problem in classes where students have low interest in reading. Apart from that, students literature and knowledge about their own region, namely Kediri, is also lacking. This is because there are very few reading books related to the folklore of the Kediri area so that students do not have access to studying the folklore of their region. The aim of this research is to prove the validity, practicality and effectiveness of interactive multimedia created by researchers in an effort to increase students' interest in learning about regional folklore, especially Kediri. The research method used by researchers is the ADDIE method which has five stages in the research process. The five stages are Analysis, design, develop, implement, and evaluate. The results of this research are (1) the interactive multimedia created was declared valid with an average assessment result of 94.6%. (2) interactive multimedia is declared practical with an average result of 92.3%. (3) interactive multimedia is considered very effective with students' classical completion results being 80% on the limited test and 83% on the broad test. The conclusion of this research is that the interactive multimedia that has been created by researchers is declared to be very valid, very practical, and very effective so that it is very suitable for use in learning activities.

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Elementary School, Class IV

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh masalah di kelas dimana siswa memiliki minat baca yang rendah. Selain itu, literatur dan pengetahuan siswa tentang Daerahnya sendiri yaitu Kediri juga kurang. Hal ini disebabkan oleh buku bacaan terkait cerita rakyat daerahnya Kediri sangat kurang sehingga siswa tidak memiliki akses untuk mempelajari cerita rakyat daerahnya. Tujuan dari penelitian ini adalah membuktikan kevalidan, kepraktisan dan keefektifan multimedia interaktif yang dibuat oleh peneliti dalam usaha meningkatkan minat belajar siswa dalam mengenal cerita rakyat daerah khususnya Kediri. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah metode ADDIE yang memiliki lima tahap dalam proses penelitiannya. Lima tahap tersebut adalah Analisis, design, develop, implement, and evaluate. Hasil penelitian ini adalah (1) multimedia interaktif yang dibuat dinyatakan valid dengan hasil rata-rata penilaian 94,6%. (2) multimedia interaktif dinyatakan praktis dengan rata-rata hasil 92,3%. (3) multimedia interaktif dinilai sangat efektif dengan hasil ketuntasan klasikal siswa adalah 80% pada uji terbatas dan 83% pada uji luas. Kesimpulan dari penelitian ini adalah multimedia interaktif yang telah dibuat oleh peneliti dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif sehingga sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Sekolah Dasar, Kelas IV

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan bagi semua anak di dunia. Pendidikan sangat penting untuk membantu generasi muda untuk beradaptasi



dengan lingkungan sekitarnya hingga ke ranah dunia. Pendidikan akan sejalan dengan adanya guru sebagai penuntun atau pendidik. Guru dikatakan baik apabila dapat menjadi motivator yang membimbing dan mendidik anak didiknya dengan baik (Prihartini dkk., 2019). Guru sebagai pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam membangun semangat siswa. Bentuk kreatifitas yang bisa dibangun oleh guru di dalam kelas adalah kreatif dalam mengajar, dalam menyampaikan materi dan kreatif menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik agar lebih konkret, menarik, dan mudah difahami (Prahesti & Fauziah, 2021). Media pembelajaran sebagai sarana biasanya adalah bentuk lain dari materi yang berupa materi ajar. Maksudnya, media pembelajaran dapat berupa gabungan antara gambar dan teks, gambar dan suara, video dan teks.

Media pembelajaran merupakan alat (sarana) yang digunakan sebagai prantara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Tujuannya adalah supaya materi yang diinginkan dapat tersampaikan dengan tepat, mudah dan diterima serta dipahami sebagaimana mestinya oleh peserta didik (Fadlillah dalam (Astutik, 2018). Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran adalah alat yang cukup penting untuk mendukung guru dalam menarik minat siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Penting bagi guru untuk menentukan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Bukan hanya media pembelajaran yang menarik, namun adanya media pembelajaran yang dibutuhkan siswa akan semakin membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Tiron 4, dapat diketahui bahwa pengetahuan siswa masih kurang dalam materi cerita rakyat. Siswa kelas IV kurang memiliki minat dengan materi cerita rakyat karena teks bacaannya yang terlalu banyak. Secara keseluruhan, dari 33 siswa kelas IV, 10 Siswa mengetahui cerita rakyat, 9 siswa mengetahui sedikit tentang cerita rakyat, 8 siswa tidak menyukai cerita rakyat, 5 siswa tidak peduli, 2 anak tidak memahami soal cerita rakyat.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas, materi cerita rakyat kurang beragam karena guru terlalu fokus pada kegiatan sekolah lainnya sehingga kurang mengcover materi cerita rakyat. Pada satu kondisi, guru juga kurang memiliki waktu untuk mencarikan bahan bacaan lain yang berdampak pada kegiatan pembelajaran yang bergantung pada LKS atau buku pelajaran saja. Kurangnya media pembelajaran yang bisa digunakan dalam materi cerita rakyat ini juga menjadi alasan siswa kurang mengetahui terkait cerita rakyat yang ada di daerahnya. Menurut (Fikri & Madona, 2018) kesadaran guru akan pentingnya penggunaan media pembelajaran masih sangat minim, dilihat dari masih sedikitnya penelitian pengembangan media. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan media untuk mengatasi kesenjangan antara pengetahuan dan



kesadaran akan pentingnya multimedia dengan praktik pengembangan dan pemanfaatan multimedia interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Setelah mengetahui permasalahan yang ada, maka diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menjadi alat bantu guru dalam mengajar di dalam kelas dan dapat membantu siswa untuk memperoleh bacaan di luar buku LKS yang telah siswa pelajari. Bacaan yang bisa dituju adalah cerita rakyat yang mereka pelajari pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Materi cerita rakyat cukup terbatas karena pada buku pelajaran yang digunakan hanya terdapat beberapa cerita saja. Cerita rakyat yang termasuk kedalam kearifan lokal, akan menjadi materi yang menarik untuk digunakan dalam media pembelajaran.

Media pembelajaran yang bisa digunakan sebagai penunjang materi cerita rakyat ini adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan gabungan beberapa unsur media lain, antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya, (Bardi dan Jailani dalam (Cris Smaramanik Dwiqi dkk., 2020). Selain sebagai penunjang materi dan alat bantu guru dalam mengajar, multimedia interaktif ini juga akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan multimedia interaktif akan menarik minat siswa dalam belajar sehingga meningkatkan pengetahuan dan tentu juga nilai siswa.

Dipilih Multimedia interaktif untuk dikembangkan adalah dilandasi oleh pemikiran bahwa aktivitas belajar akan berlangsung dengan baik, efektif dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian, serta dapat dioperasikan sendiri oleh siswa (Fikri & Madona, 2018). Multimedia menjadi pilihan alternatif pembelajaran yang dapat menunjang pembelajaran dalam berbagai kondisi.

METODE

Metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D) adalah pendekatan sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan menguji produk atau inovasi baru, termasuk media pembelajaran. Metode R&D sering digunakan dalam konteks pendidikan, industri, dan teknologi untuk memastikan produk yang dihasilkan efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Menurut Sugiyono (dalam (Anggraeni dkk., 2021). Metode penelitian dan pengembangan adalah teknik dengan tujuan menciptakan produk dengan nilai layak dan mengevaluasi keefektifannya. Langkah-langkah dalam metode R&D adalah Analisis, design, develop, implement, and evaluate.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei 2024 di SDN Tiron 4. Sebagai subjek penelitiannya adalah siswa kelas IV dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket dan hasil belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Multimedia interaktif yang dibuat oleh peneliti ini divalidasi oleh 2 validator yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Validator ahli materi oleh bapak Rian Damariswara M.Pd selaku dosen pengajar Bahasa Indonesia. Validator ahli media oleh bapak Jatmiko, M.Pd selaku dosen pengampu Multimedia.

Kevalidan

Adapun data yang diambil untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang telah dibuat adalah sebagai berikut.

Validator ahli materi

Hasil penilaian validasi materi ditunjukkan pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Hasil penilaian validasi materi

No	Aspek yang divalidasi	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek Pembelajaran					
1	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran				✓
2	Kesesuaian judul media dengan materi yang disajikan.				✓
3	Kebenaran materi				✓
4	Media pembelajaran relevan dengan materi yang disajikan			✓	
Aspek Materi					
5	Kalimat menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami			✓	
6	Kesesuaian soal dengan kemampuan peserta didik.				✓
7	Uraian materi dalam media pembelajaran jelas.				✓
8	Kemenarikan penyajian materi				✓
9	Kesesuaian <i>quiz</i> dengan materi				✓
10	Kecukupan materi dan <i>quiz</i> untuk pencapaian kompetensi				✓
Total Skor		38			
Skor Maksimal		40			
Presentasi Skor		95%			
Komentar/Saran : Setelah diperbaiki, peerangkat pembelajaran dapat digunakan.					

Rumus :

Kriteria Nilai = (Jumlah nilai yang diperoleh)/(Jumlah nilai total) x 100%

$$\begin{aligned} \text{Kriteria Nilai} &= 38/40 \times 100\% \\ &= 95\% \end{aligned}$$

Pada tahap validasi materi, materi dalam multimedia interaktif yang telah dibuat oleh peneliti memperoleh nilai 95%. Berdasarkan kriteria, nilai yang diperoleh berada pada rentang nilai 81%-100%. Maka dapat dinyatakan bahwa materi dalam media yang dibuat sangat valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.



Validator Ahli Media

Hasil penilaian validasi media disajikan pada tabel berikut ini :

Tabel 2. Hasil penilaian validasi media

No	Indikator	Skala			
		1	2	3	4
Aspek Penyajian					
1	Sajian materi dan quiz menarik				✓
2	Tampilan kunci jawaban jelas				✓
3	Ketersediaan petunjuk penggunaan media				✓
4	Kemudahan dalam pengoperasian media				✓
5	Menu dan tombol dalam media mudah di mengerti				✓
6	Kesesuaian media dengan karakter siswa SD				✓
Aspek Desain					
7	Kemenarikan media pembelajaran				✓
8	Ketetapan pemilihan warna <i>Background</i> .			✓	
9	Kesesuaian <i>game quiz</i> dalam media pembelajaran.				✓
10	Animasi dan gambar dalam media.			✓	
11	Kesesuaian warna <i>background</i> dan warna <i>font</i> .				✓
12	Ketetapan ukuran tombol dan penempatan				✓
13	Ketetapan <i>backsound</i> dalam media			✓	
	Total Skor	49			
	Skor Maksimal	52			
	Presentasi Skor	94,20%			
Komentar/Saran: Sudah di perbaiki, bisa digunakan untuk penelitian					

Rumus :

$$\text{Kriteria Nilai} = (\text{Jumlah nilai yang diperoleh}) / (\text{Jumlah nilai total}) \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Kriteria Nilai} &= 49/52 \times 100\% \\ &= 94,20\% \end{aligned}$$

Pada tahap validasi media, multimedia interaktif yang telah dibuat oleh peneliti memperoleh nilai 94,20%. Berdasarkan kriteria, nilai yang diperoleh berada pada rentang nilai 81%-100%. Maka dapat dinyatakan bahwa media yang dibuat sangat valid dan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kepraktisan

Penilaian kepraktisan terhadap media pembelajaran yang dibuat di ambil dari data hasil repon guru dan hasil respon siswa yang akan dijabarkan sebagai berikut.

Respon guru

Angket kepraktisan multimedia interaktif yang telah diisi oleh guru kelas IV SDN Tiron 4 (Ibu Mariatik, S.Pd).



Tabel 3. hasil angket respon guru

NO	ASPEK	INDIKATOR	PENILAIAN			
			1	2	3	4
1	Efektif	1. Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan materi			✓	
		2. Kuis yang digunakan membantu dalam proses Evaluasi				✓
2	Interaktif	3. Komponen dari media pembelajaran dapat digunakan sesuai Fungsinya				✓
		4. Huruf yang terdapat pada media dapat dibaca dengan jelas.				✓
3	Efisien	5. Media pembelajaran mudah digunakan.				✓
		6. Media pembelajaran mudah untuk dibawa				✓
		7. Media pembelajaran mudah untuk dipahami				✓
4	Kreatif	8. Kemenarikan pemberian soal pada media pembelajaran				✓
		9. Media pembelajaran memiliki tampilan yang menarik perhatian siswa.				✓
		10. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran			✓	
Total Skor			38			
Skor Maksimal			40			
Presentasi Skor			95%			
Komentar : Untuk alat peraga suara kurang keras sehingga yang paling belakang kurang memahami.						
Saran : Sudah bagus untuk ditingkatkan lagi						

Berdasarkan analisis angket respon guru, diperoleh nilai angket kepraktisan guru pada uji coba terbatas adalah 95%, yang artinya multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti ini termasuk kedalam kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Respon Siswa

Tabel 4. hasil angket respon siswa

No.	Indikator	Ya	Tidak	Jumlah Siswa Yang Memilih
1.	Desain yang digunakan dalam multimedia interaktif menarik	✓		10
2.	Penggunaan multimedia interaktif sangat mudah	✓		8
3.	Multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar	✓		10
4.	Materi pada multimedia interaktif mudah dipahami	✓		10
5.	Multimedia interaktif memuat soal latihan yang dapat menguji pemahaman	✓		10



6.	Kuis dalam multimedia interaktif mudah dimainkan	✓		10
7.	Bentuk, model dan ukuran huruf pada multimedia interaktif sederhana dan mudah dibaca	✓		10
8.	Materi dalam multimedia interaktif membantu untuk menjawab soal	✓		8
9.	Multimedia interaktif dapat digunakan untuk belajar mandiri maupun klasikal	✓		10
10.	Belajar menggunakan multimedia interaktif sangat menyenangkan	✓		10
Jumlah Skor		96		
Total Skor		100		
Presentase Skor		96%		

Berdasarkan analisis angket respon siswa, perolehan nilai dari hasil angket respon siswa dalam uji coba terbatas adalah 96%. Hasil penilaian respon siswa menunjukkan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Keefektifan

Penilaian keefektifan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti ini menggunakan penilaian hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berupa multimedia interaktif. Data penilaian hasil belajar siswa sebagai berikut.

Tabel 5. data hasil belajar siswa uji coba luas

No	Nama Siswa	Nilai Evaluasi	KKM	Keterangan
1.	Ahmad Duwi Robilalamin	70	65	TUNTAS
2.	Satrya	95	65	TUNTAS
3.	Afdol	75	65	TUNTAS
4.	Angela Esteriya Nielsen A	75	65	TUNTAS
5.	Anggi Amelia M S	45	65	TIDAK TUNTAS
6.	Elsa Putri Clarisa	15	65	TIDAK TUNTAS
7.	Bayu Nur Muhammad R	65	65	TUNTAS
8.	Cahyo Nur Wahid	70	65	TUNTAS
9.	Cahyo Wijayanto	70	65	TUNTAS
10.	Ernes Ripa Septriani	60	65	TIDAK TUNTAS
11.	Fairus Sandrian	85	65	TUNTAS
12.	Fajar Lenziyah	70	65	TUNTAS
13.	Jihan Idisica S	75	65	TUNTAS
14.	Kristina S	90	65	TUNTAS
15.	Melinda	65	65	TUNTAS
16.	Mohammad Afiq R	70	65	TUNTAS
17.	Moh. Galang Satrio	70	65	TUNTAS
18.	M. Bagus R	80	65	TUNTAS
19.	Rafa Ahmad P	70	65	TUNTAS



20.	Ranita Dwi A	85	65	TUNTAS
21.	Saibatul Husna	80	65	TUNTAS
22.	Vio	30	65	TIDAK TUNTAS
23.	Ilham Aidi R	70	65	TUNTAS
	JUMLAH NILAI	1580	-	-
	RATA-RATA NILAI	68,6	-	-
	NILAI MAKSIMAL	2300	-	-
	KETUNTASAN KLASIKAL			83

Berdasarkan hasil belajar siswa pada uji coba luas dalam menentukan keefektifan multimedia interaktif melalui soal evaluasi menyatakan bahwa nilai rata-rata siswa adalah 68,6. Dengan ketentuan nilai KKM adalah 65, rata-rata nilai siswa menunjukkan ketuntasan klasikal siswa 83%. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif pada materi cerita rakyat ini sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan multimedia interaktif pada materi tokoh dan penokohan. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

Kevalidan diukur berdasarkan angket validasi ahli media yang mendapatkan presentase 94,20% dimana termasuk kedalam kategori sangat valid dan angket validasi ahli materi yang mendapatkan presentase 95% dimana termasuk dalam kategori sangat valid. Rata-rata kevalidan multimedia interaktif yang telah dibuat adaah 94,6%

Kepraktisan diukur berdasarkan hasil penilaian angket respon guru, angket respon siswa dalam uji coba terbatas dan angket respon siswa dalam uji coba luas. Angket respon guru memperoleh nilai presentase 95%, hasil respon siswa dalam uji coba terbatas memperoleh nilai dengan presentase 96% dan hasil respon siswa dalam uji coba luas adalah 86%. Rata-rata penilaian kepraktisan adalah 92,3%. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Keefektifan multimedia interaktif dapat diukur berdasarkan penilaian hasil evaluasi siswa dalam uji terbatas dan uji luas. Pada penilaian hasil evaluasi siswa menunjukkan bahwa tingkat ketuntasan klasikal siswa termasuk kedalam kategori tinggi. Pada uji coba terbatas ketuntasan klasikal siswa adalah 80 dengan rata-rata nilai 68,5, sedangkan pada uji coba luas memperoleh ketuntasan klasikal 83 dengan rata-rata nilai 68,6. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif yang telah dikembangkan termasuk ke dalam kategori sangat efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif ini dapat digunakan pada handphone dengan materi tokoh dan penokohan dan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Dari hasil validasi ahli media



dan ahli materi, serta sudah dilakukan uji coba terbatas dan uji coba luas, multimedia interaktif dinyatakan layak digunakan.

Hasil pengembangan multimedia interaktif pada materi tokoh dan penokohan untuk kelas IV Sekolah Dasar memberikan sebuah referensi kepada peneliti selanjutnya agar membuat multimedia interaktif yang lebih sempurna lagi.

Multimedia interaktif yang dibuat hanya memuat satu materi saja sehingga kurang mampu menampung materi lain dan dominan pada materi tokoh dan penokohan yang telah ditentukan untuk dimasukkan pada multimedia interaktif yang dikembangkan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313–5327. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1636>
- Astutik, L. D. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Menggunakan Media Kobela (Kotak Belajar Ajaib) Pada Anak Kelompok B Paud Smart Kids I Plemahan Tahun Pelajaran 2017/2018*.
- Cris Smaramanik Dwiqi, G., Gde Wawan Sudatha, I., & Studi, P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana. Dalam *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 8, Nomor 2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Hendrizal, Ed.; 1 ed.). Penerbit Samudra Biru.
- Prahesti, S. I., & Fauziah, S. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Kabupaten Semarang. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 505–512. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879>
- Prihartini, Y., Hasnah, N., & Ridha, M. D. (2019). *Peran dan Tugas Guru dalam Melaksanakan 4 Fungsi Manajemen EMASLIM dalam Pembelajaran di Workshop*. 19(02), 79–88.