Kepraktisan Multimedia Interaktif Bermuatan *E-Puzzle* Berbasis Kearifan Lokal Kota Trenggalek Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV

Nur Laili[1], Kharisma Eka Putri[2], Mumun Nurmilawati[3]
Universitas Nusantara PGRI Kediri[1], Universitas Nusantara PGRI Kediri[2],
Universitas Nusantara PGRI Kediri[3]
Nurlaili2354@gmail.com [1], kharismaputri@unpkediri.ac.id[2],
mumunnurmila68@gmail.com [3],

ABSTRACT
Practical learning media is the key to the success of the teaching and learning process, especially in Social Sciences (IPS) subjects in elementary schools. This study aims to analyze the practicality of interactive multimedia containing e-puzzles based on local wisdom of Trenggalek City in learning IPS grade IV SDN2 Ngrambingan. A descriptive qualitative approach was used with data collection techniques through teacher and student response questionnaires. The results of this study indicate that the percentage of teacher responses was 94% and student responses was 97%. So that Interactive Multimedia Containing E-Puzzles based on Local Wisdom of Trenggalek City is very practical to use in the learning process of My Indonesia is Rich in Culture material.

Keywords: Practicality, Interactive Multimedia, E-Puzzle, Local Wisdom

ABSTRAK
Media pembelajaran yang praktis menjadi kunci keberhasilan proses belajar mengajar, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan menganalisis kepraktisan multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle* berbasis kearifan lokal Kota Trenggalek dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN 2 Ngrambingan. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan dengan Teknik Pengumpulan data melalui angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase respon guru sebesar 94% dan respon siswa sebesar 97%. Sehingga Multimedia Interaktif Bermuatan E-Puzzle berbasis Kearifan Lokal kota Trenggalek sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Kata Kunci: Kepraktisan, Multimedia Interaktif, E-Puzzle, Kearifan Lokal

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah sarana yang sangat penting dalam mengembangkan potensi dasar yang dimiliki oleh peserta didik untuk kemajuan suatu bangsa. Dalam proses pendidikan terdapat elemen penting yang mendasari keberhasilan proses pendidikan yaitu, proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran menjadi kunci pokok yang akan membantu peserta didik dan mempermudah keefektifan proses pembelajaran. Menurut Wulandari et al. (2023), media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa memiliki minat dan tertarik terhadap materi yang disajikan, serta media yang tepat membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Media pembelajaran tidak hanya perlu difokuskan pada satu atau dua mata pelajaran, tetapi seharusnya mencakup keseluruhan mata pelajaran di

sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran yang diterapkan di sekolah dasar adalah mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Khasanah et al,. 2024). Tujuan utama pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri (Dewi, et al,. 2024).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat sekolah dasar kerap tidak mudah dipahami secara instan oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh karakteristik anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap bermain dan cenderung kurang serius dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, pembelajaran IPS di sekolah dasar sering kali masih menggunakan media yang kurang bervariasi dan bersifat monoton, sehingga membuat siswa cepat merasa bosan dan kurang tertarik (Shella Rhodinia et al., 2023). Ketika materi disampaikan dengan cara yang kurang menarik, siswa cenderung kehilangan minat dan tidak terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Bahkan, bagi sebagian siswa, IPS masih dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan dan tidak menyenangkan (Noviana, 2019). Untuk mengatasi hal tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga memuat unsur kearifan lokal agar materi terasa lebih dekat dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan mengaitkan konten pembelajaran IPS dengan budaya lokal, nilai-nilai tradisional, serta potensi lingkungan sekitar, siswa dapat lebih mudah memahami konsep sosial sambil memperkuat rasa cinta terhadap budaya daerahnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas 4 SDN 2 Ngrambingan siswa menyatakan bahwa pada saat proses pembelajaran guru hanya menggunakan *Power point dan book teks,* sehingga siswa cepat bosan. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan media pembelajaran berbasis teknologi, mengingat kemajuan teknologi yang semakin pesat dan kecenderungan siswa sekolah dasar yang lebih tertarik terhadap media yang interaktif, penuh warna, memiliki elemen suara, serta menyajikan visual yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka.

Multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle* dapat digunakan sebagai salah satu media interaktif dalam proses pembelajaran, karena mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan aktivitas kognitif secara terpadu. Penggunaan *e-puzzle* dalam media pembelajaran tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah secara menyenangkan dan kontekstual. Media pembelajaran yang praktis sangat penting untuk memastikan bahwa guru dan siswa dapat menggunakannya secara efektif tanpa mengalami hambatan teknis atau kesulitan memahami alurnya (K. E. Putri & Sahari, 2017). Selain itu, kemudahan penggunaan media pembelajaran yang praktis turut mendukung terciptanya lingkungan belajar

yang kondusif, di mana siswa dapat lebih fokus dalam menyerap materi, sementara guru dapat lebih optimal dalam menyampaikan pembelajaran tanpa terhambat oleh aspek teknis.

Pemanfaatan media dalam kegiatan pembelajaran memiliki peran penting dalam mendukung efektivitas proses belajar mengajar. Namun, dalam praktiknya, media interaktif masih jarang digunakan secara optimal karena berbagai kendala, seperti kesulitan dalam pengembangan media berbasis teknologi serta keterbatasan sarana dan prasarana. Oleh karena itu, sebelum media digunakan dalam pembelajaran, perlu dilakukan uji kepraktisan untuk menilai sejauh mana media tersebut mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui kepraktisan dari multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle* berbasis Kearifan Lokal Kota Trenggalek Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV, sebagaimana ditinjau dari respon guru dan siswa sebagai pengguna media.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam kepraktisan media pembelajaran berdasarkan persepsi dan pengalaman pengguna. Penelitian dilaksanakan di SDN 2 Ngrambingan, Kabupaten Trenggalek pada tahun ajaran 2024/2025.

Subjek penelitian terdiri dari guru kelas IV dan 8 orang siswa kelas IV yang telah menggunakan media pembelajaran interaktif e-*puzzle* dalam pembelajaran IPS materi *Indonesiaku Kaya Budaya*.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket yang dibagikan kepada guru dan siswa setelah mereka menggunakan media (Rahma et al., 2021). Angket ini disusun dalam bentuk skala penilaian yang mengukur persepsi pengguna terhadap aspek-aspek kesesuaian materi, petunjuk penggunaan, visualisasi dan kenyamanan. Kemudian aspek-aspek komponen multimedia interaktif, pengorganisasi tampilan, penyajian materi, dan penilaian secara keseluruhan.

Data dari angket dianalisis secara naratif-deskriptif, yaitu dengan merangkum dan menafsirkan jawaban guru dan siswa, lalu mengkategorikan persepsi mereka apakah menunjukkan tingkat kepraktisan tinggi, sedang, atau rendah, berdasarkan kecenderungan umum dalam respon (Ambaria et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian terhadap kepraktisan Multimedia Interaktif bermuatan *e-puzzle* berbasis kearifan lokal kota Trenggalek diperoleh melalui pengisian angket oleh guru dan siswa setelah media tersebut digunakan dalam pembelajaran. Partisipasi guru dalam memberikan umpan balik sangat

diperlukan guna menunjang proses penyempurnaan dan pengembangan media agar lebih efektif dan mudah digunakan. Hasil tanggapan guru terhadap kepraktisan Multimedia Interaktif bermuatan *e-puzzle* berbasis kearifan lokal Trenggalek disajikan berikut ini:

Tabel 4. Hasil Angket Guru

Aspek	Indikator	Skor				
		1	2	3	4	5
Kesesuaian Materi	Media memberikan materi yang jelas dan sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator penjelasan.					√
	Materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah					√
	Media memberikan materi yang sesusai dengan kebutuhan siswa.				√	
	Media memuat informasi yang jelas					√
Petunjuk Penggunaan	Petunjuk penggunaan media yang diberikan jelas					√
	Penggunaan tulisan yang jelas pada media.					√
	Media mampu meningkatkan pengetahuan siswa					√
	Bahasa Menarik dan Mudah dipahami				√	
Visualisasi dan kenyamanan	Media aman dan nyaman digunakan siswa					√
	Media memberikan tampilan yang menarik				√	
Total Skor				**47**		
Skor Maksimal				**50**		
Persentase Skor				**94%**		

Berdasarkan analisis angket respon guru terhadap multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle* Indonesiaku kaya budaya diperoleh hasil 94% dengan melihat presentase tersebut dari respon guru termasuk dalam kriteria sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa respon guru terhadap multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle* sudah sangat baik.

Hasil angket siswa terhadap kepraktisan Multimedia Interaktif bermuatan *e-puzzle* berbasis kearifan lokal kota Trenggalek berikut ini:

Tabel 1. Hasil Angket Siswa

Aspek	Indikator	Ya	Tidak
Komponen multimedia interaktif	Apakah tampilan multimedia interaktif menarik?	8	-
	Apakah isi materi dalam mulitimedia interaktif sudah sesuai?	8	-
Pengorganisasi tampilan	Apakah tombol atau navigasi mudah digunakan pada multimedia interaktif?	7	1

Aspek	Indikator	Ya	Tidak
	Apakah desain multimedia interaktif dan warna menarik?	8	-
	Apakah tata letak multimedia interaktif sesuai dan menarik?	8	-
Penyajian materi	Apakah materi yang disajikan dapat dipahami dengan mudah?	7	1
	Apakah bahasa yang disajikan jelas dan komunikatif?	8	-
Penilaian secara keseluruhan	Apakah multimedia interaktif mampu membimbing dalam kegiatan pembelajaran?	8	-
	Apakah multimedia interaktif dapat digunakan berulang kali untuk belajar?	8	-
	Apakah multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar?	8	-
Total skor		**78**	
Skor Maksimal		**80**	
Presentase Skor		**97%**	

Berdasarkan analisis angket respon peserta didik terhadap multimedia interaktif bermuatan e-puzzle Indonesiaku kaya budaya diperoleh hasil 97% dengan melihat presentase tersebut maka respon peserta didik termasuk dalam kriteria sangat praktis dan sudah sangat baik bisa digunakan.

Pembahasan lebih mendalam atas tingginya kepraktisan multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle* ini sejalan dengan temuan sejumlah penelitian terdahulu yang juga menyoroti aspek kemudahan dan kenyamanan penggunaan media berbasis permainan digital di kelas dasar. Penelitian (Wulandari dan Yuliandari, 2023) tentang pengembangan media pembelajaran Puzzle Lingkaran menemukan bahwa guru dan siswa menilai media tersebut sangat praktis karena antarmuka sederhana dan aktivitas susun-menyusun gambar yang intuitif mampu meminimalkan hambatan teknis dan menjaga keterlibatan siswa. Demikian pula (Melliana dan Wicaksono, 2022) melaporkan media e-puzzle lambang negara "Garuda Pancasila" sangat praktis digunakan guru kelas III, dengan respon positif terhadap navigasi dan kejelasan instruksi.

Penelitian oleh (Nurlaeli et al., 2023) menunjukkan bahwa media interaktif berbasis budaya lokal sangat disukai oleh siswa karena praktis dan relevan. Demikian pula, (Melliana & Wicaksono, 2022) menemukan bahwa media berbasis e-*puzzle* mendapat respon positif dari siswa SD, baik dari segi kemudahan penggunaan maupun tampilan visual.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbantuan *e-puzzle* berbasis kearifan lokal Kota Trenggalek memiliki kepraktisan yang sangat tinggi, baik dari sudut pandang guru maupun siswa.

Media ini dapat diandalkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar secara efisien dan menyenangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbantuan *e-puzzle* berbasis kearifan lokal Kota Trenggalek Hasil analisis yang diperoleh dari angket respon guru diperoleh presentase 94%, dimana presentase tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Sedangkan hasil analisis yang diperoleh dari angket respon siswa diperoleh presentase 97%, dimana presentase tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Praktis". Dapat disimpulkan bahwa kepraktisan penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan e-puzzle berbasis kearifan lokal Trenggalek materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV SDN 2 termasuk dalam kriteria sangat praktis untuk digunakan

Saran untuk peneliti selanjutnya, peneliti selanjutnya dapat melanjutkan pengembangan media ini dengan memanfaatkan teknologi yang terus berkembang, sehingga kualitas media semakin meningkat dan mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

DAFTAR RUJUKAN

Ambaria, A., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2023). Analisis Validasi dan Kepraktisan Pengembangan Media Pembelajaran Papan Pecahan pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar Kecamatan Semen. *Efektor*, *10*(2), 274–284. https://doi.org/10.29407/e.v10i2.20920

Dewi, D. A., Siregar, R. M., & Ahmad, A. (2024). Strategi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar.

Khasanah, N., Putri, R. N., & Hidayat, S. (2024). Urgensi Media Edukatif di Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Pendidikan

Melliana, S**.** G., & Wicaksono, V. D. (2022). Pengembangan Media E-Puzzle Pada Materi Lambang Negara "Garuda Pancasila" Kelas III Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 1930–1941.

Nurlaeli, A., Fajar, W. N., & Sadeli, E. H. (2023). The Development of E-Puzzle Learning Media on the Bhinneka Tunggal Ika Topic in Shaping the Profile of Pancasila Students in Grade X of MAN 1 Banyumas. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, *13*, 50–57. https://doi.org/10.30595/pssh.v13i.882

Putri, K. E.**,** & Sahari, S. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada mata kuliah pembelajaran terpadu. *Journal PINUS*, *3*(1), 32–40.

Rahma, R. A. N., Nurmilawati, M., Primandiri, P. R., & Sulistiono, S. (2021). Pengembangan Instrumen Asesmen Keterampilan Pemecahan Masalah Peserta Didik SMA Negeri 1 Kediri Pada Materi Ekosistem. *Jurnal Biologi dan Pembelajarannya (JB&P)*, *8*(2), 64–71. https://doi.org/10.29407/jbp.v8i2.16924

Shella Rhodinia, Selly Triamanda, Bagus Setiawan, & Abdul Aziz. (2023). Permalasahan Media Pembelajaran IPS Yang Kurang Variatif Dan

Strategi Pemecahannya. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, *2*(1), 25–37. https://doi.org/10.59246/aladalah.v2i1.613

Wulandari, A., & Yuliandari, R. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Lingkaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Educational Integration and Development*, *3*(1), 13–25.