

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL PADA MATERI CERITA RAKYAT SISWA KELAS
IV SDN TIRON 4 KABUPATEN KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

RIKA NUR SAFITRI

NPM: 2014060157

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU

REPUBLIK INDONESIA KEDIRI

TAHUN 2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

RIKA NUR SAFITRI
NPM: 2014060157

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL PADA MATERI CERITA RAKYAT SISWA KELAS
IV SDN TIRON 4 KABUPATEN KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 15 Juli 2024

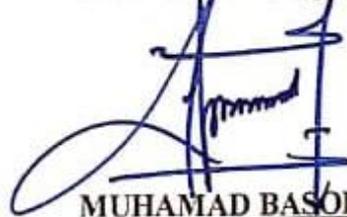
Dosen Pembimbing I



WAHYUDI, M.Sn.

NIDN. 0705069001

Dosen Pembimbing II



MUHAMAD BASORI, M.Pd.

NIDN. 0721048003

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

RIKA NUR SAFITRI
NPM: 2014060157

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL PADA MATERI CERITA RAKYAT SISWA KELAS
IV SDN TIRON 4 KABUPATEN KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 15 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : WAHYUDI, M.Sn.
2. Penguji I : NOVI NITYA SANTI, S.Pd., M.Psi.
3. Penguji II : MUHAMAD BASORI, S.Pd.I., M.Pd.



Mengetahui ,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Rika Nur Safitri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, Tanggal. Lahir : Nganjuk, 26 Desember 2000
NPM : 2014060157
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ SI PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 15 Juli 2024

Yang menyatakan



RIKA NUR SAFITRI

NPM. 2014060157

MOTTO

Manusia adalah makhluk ciptaan Tuhan yang paling sempurna.

Jadi, buatlah semuanya sempurna dengan usaha semaksimal mungkin.

Karena kesempatan tidak datang dua kali, dan kemampuan yang kamu miliki tidak semua orang bisa memilikinya.

Seperti semua hal yang telah direncanakan, penentu takdir yang paling haqiqi adalah Allah Swt.

#6285815462514

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Swt yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah kepada hamba-Nya. Sholawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW. Sebagai ucapan terima kasih, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Nenekku tercinta, Lamisah, yang sempat bertentangan denganku terkait pendidikan yang kutempuh. Tetap atas doamulah aku bisa berhasil melakukan apapun yang telah aku putuskan.
2. Pak Lek Madi dan Bu Lek Khoir yang menjadi tempatku bercerita dengan *excited* tentang dunia perkuliahan dan segala kemelut di dalamnya.
3. Ibu Warmi dan adik-adikku (Tata, Diana, Reza) yang jauh di sana (Maluku) yang juga tidak sabar menantiku lulus agar dapat berkumpul kembali dalam keluarga yang utuh.
4. Pasanganku, Ryan Marcell yang siap sedia setiap aku butuhkan teman dalam pengambilan data maupun mengerjakan skripsi ini.
5. Teman-teman *circleku* yang budiman, Sania, Nanda, Gita, Dyah, Indri Vanesa. Terima kasih sudah mau bertahan dalam formasi sama hingga titik darah penghabisan di bangku kuliah ini.
6. Keluarga besar dan orang tua yang tidak pernah lupa memberikan doa dan motivasi agar tidak terlambat dalam meraih kelulusan pada tingkat pendidikan ini.

7. Teman-teman organisasi Teater Adab yang selalu mencuri waktu mengerjakan skripsi untuk sekedar menghilangkan penat lewat lakonnya di atas panggung.
8. Teman-teman satu tim bimbingan yang selalu menghibur, memberikan dukungan dan saling berproses bersama dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini.
9. Serta ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini.

ABSTRAK

Rika Nur Safitri : **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI CERITA RAKYAT SISWA KELAS IV SDN TIRON 4 KABUPATEN KEDIRI**

Kata Kunci : pengembangan, multimedia interaktif, cerita rakyat

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 daerah Kediri sangat kurang sehingga siswa tidak memiliki akses untuk mempelajari cerita rakyat daerahnya.

Permasalahan penelitian ini adalah bagaimana kevalidan, keefektifan dan kepraktisan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini pada materi tokoh dan penokohan di kelas IV SDN Tiron 4. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode ADDIE (*Analisis, design, develop, implement, and evaluate*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Tiron 4. Penelitian ini dilaksanakan dalam 5 tahap sesuai dengan metode yang digunakan, yaitu analisis dengan melakukan observasi di sekolah subjek penelitian. *Design* dengan merancang materi dan media sesuai dengan kebutuhan. *Develop* atau pengembangan dengan melakukan perbaikan sesuai dengan arahan dan saran dari pihak-pihak tertentu yang telah ditentukan. *Implement* dengan menggunakan media pada subjek penelitian untuk memperoleh data hasil penelitian. Sedangkan pada tahap *evaluate* dilakukan pada akhir setiap langkah sebelumnya untuk memperoleh kritik dan saran perbaikan dari media pembelajaran yang dibuat dan mengevaluasi pula hasil penelitian yang telah disimpulkan.

Hasil penelitian ini adalah (1) multimedia interaktif dinyatakan sangat valid dengan perolehan rata-rata penilaian 94,6% yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. (2) multimedia interaktif dinyatakan sangat praktis dengan hasil penilaian rata-rata angket respon guru dan angket respon siswa adalah 90,5%. (3) multimedia interaktif dinilai sangat efektif dengan hasil ketuntasan klasikal siswa adalah 80% pada uji terbatas dan 83% pada uji luas.

Berdasarkan hasil di atas simpulannya adalah multimedia interaktif yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif. Hasil tersebut diperoleh dari penilaian angket ahli materi dan ahli media untuk uji kevalidan, penilaian angket respon guru dan siswa untuk uji kepraktisan, dan penilaian hasil evaluasi siswa terbatas dan luas untuk uji keefektifan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenaan-Nya penyusunan Skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI CERITA RAKYAT SISWA KELAS IV SDN TIRON 4 KABUPATEN KEDIRI”. Penyusunan Skripsi ini ditulis guna sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Progam Studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bagus Amirul Mukmin, selaku ketua Prodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Wahyudi, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I atas waktu yang telah diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Muhammad Basori, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II atas waktu yang telah diluangkan untuk memberikan bimbingan dalam proses penyusunan skripsi ini.
6. Jatmiko, M.Pd. selaku Validator Ahli Media.
7. Rian Damariswara.,M.Pd. selaku Validator Ahli Materi.
8. Bapak Kasmin Wibisono, S.Pd, selaku kepala sekolah SDN Tiron 4 yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.

9. Ibu Mariatik, selaku wali kelas IV SDN Tiron 4 yang sudah membantu dalam melancarkan pengambilan data pada saat penelitian di sekolah.
10. Seluruh bapak ibu guru beserta peserta didik SDN Tiron 4 yang telah ikut membantu proses penelitian ini.
11. Seluruh dosen PGSD UN PGRI Kediri yang telah memberikan sedikit ilmunya yang bermanfaat.

Disadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, Oleh karena itu, tegur sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 15 Juli 2024



Rika Nur Safitri
NPM : 2014060157

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah pada Sekolah	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan masalah	9
E. Tujuan pengembangan	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II	12
LANDASAN TEORI.....	12
A. Kajian Teori	12
B. Kerangka Berpikir.....	24
BAB III.....	25
METODE PENGEMBANGAN	25
A. Model Pengembangan.....	25
B. Prosedur Pengembangan	28
C. Lokasi dan Subjek penelitian Lokasi penelitian.....	35
D. Uji Coba Media.....	35
E. Validasi Produk.....	36

F. Instrumen Pengumpulan Data.....	37
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV	47
DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	47
A. Hasil Studi Pendahuluan	47
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	47
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	49
3. Desain Awal Multimedia Interaktif	50
B. Validasi Multimedia Interaktif.....	51
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	51
2. Interpretasi Hasil Validasi.....	51
C. Pengujian Model Terbatas	55
1. Deskripsi Desain Uji Coba Terbatas	55
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Terbatas.....	56
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas	59
D. Pengujian Model Perluasan.....	59
1. Deskripsi Desain Uji Coba Luas	59
2. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas.....	60
3. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	65
E. Pembahasan Hasil Penelitian	65
1. Spesifikasi Model.....	65
2. Kevalidan, Kepraktisan, Dan Keefektifan	66
1. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Model	68
2. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Model.....	69
2. Desain Akhir Multimedia Interaktif.....	69
BAB V.....	72
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	72
A. Simpulan	72
B. Implikasi	73
C. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rumusan KI, KD dan Indikator	21
Tabel 3. 1 Rincian Instrumen yang digunakan.....	37
Tabel 3. 2 Angket Ahli Materi	38
Tabel 3. 3 Angket Ahli Media.....	39
Tabel 3. 4 Angket Kepraktisan.....	40
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Soal.....	41
Tabel 3. 6 Skor Penilaian Multimedia Interaktif.....	42
Tabel 3. 7 Kriteria validitas Multimedia Interaktif	43
Tabel 3. 8 Skor Penilaian Multimedia Interaktif Respon Guru	43
Tabel 3. 9 Kriteria Kepraktisan Multimedia Interaktif	44
Tabel 3. 10 Kriteria Keefektifan	45
Tabel 4. 1 Desain awal multimedia interaktif	50
Tabel 4. 2 Hasil penilaian validasi materi	52
Tabel 4. 3 Hasil penilaian validasi media	54
Tabel 4. 4 Data hasil belajar siswa uji coba terbatas.....	57
Tabel 4. 5 Hasil angket respon siswa terbatas	58
Tabel 4. 6 Data hasil belajar siswa uji coba luas.....	61
Tabel 4. 7 Hasil angket respon guru	62
Tabel 4. 8 Hasil angket respon siswa uji coba luas.....	63
Tabel 4. 9 Desain akhir multimedia interaktif	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Halaman depan multimedia interaktif	31
Gambar 3. 2 Menu awal Multimedia Interaktif	31
Gambar 3. 3 Pre-test sebelum materi dan bacaan	32
Gambar 3. 4 Soal evaluasi setelah membaca materi dan bacaan	32
Gambar 4. 1 Perbaikan dari validator ahli materi	52
Gambar 4. 2 Perbaikan dari validator ahli media.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara dan Pengajuan Judul	78
Lampiran 2 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	81
Lampiran 3 Surat Keterangan Melakukan Penelitian	82
Lampiran 4 Surat Izin Melakukan Penelitian.....	83
Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Materi	84
Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Media.....	87
Lampiran 7 Angket Respon Guru	90
Lampiran 8 Angket Respon siswa.....	93
Lampiran 9 Hasil Uji Coba Terbatas	96
Lampiran 10 Hasil Uji Coba Luas	98
Lampiran 11 Surat Bebas Plagiasi	100
Lampiran 12 Hasil Uji Plagiasi	101
Lampiran 13 Berita Acara Bimbingan	103
Lampiran 14 Dokumentasi Kegiatan	105
Lampiran 15 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	107

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu 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 dalam penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik agar lebih konkret, menarik, dan mudah difahami oleh peserta didik (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 di dalam kelas. Tujuannya adalah supaya materi yang diinginkan dapat tersampaikan

dengan tepat, mudah dan dapat diterima serta dipahami sebagaimana mestinya oleh peserta didik (Fadlillah dalam (Astutik, 2018)). Media pembelajaran juga sebagai penunjang pembelajaran akan memberikan penguat pada materi ajar yang telah disampaikan oleh guru. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran diyakini pula dapat meningkatkan hasil belajar siswa daripada pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran.

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. Menurut (Kumalasani, 2018) cara ini dipandang tidak sesuai lagi dengan pandangan dan perilaku belajar masyarakat yang semakin maju dan berkembang.

Kurangnya media pembelajaran yang bisa digunakan dalam materi cerita rakyat ini juga menjadi alasan siswa kurang mengetahui terkait cerita rakyat yang ada di daerahnya. Padahal menurut (Hakim & Windayana, 2016) yang perlu dilakukan guru agar pembelajaran lebih bermakna adalah dengan melakukan berbagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga ada banyak setting kegiatan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Menurut (Fikri & Madona, 2018) kesadaran guru akan pentingnya penggunaan media pembelajaran masih sangat minim, dilihat dari masih sedikitnya penelitian pengembangan media pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi kesenjangan antara pengetahuan dan kesadaran akan pentingnya multimedia dengan melakukan praktik pengembangan dan pemanfaatan multimedia interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

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 ke dalam 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 media yang terdiri atas 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.

Menurut Munir (dalam (Cris Smaramanik Dwiqi dkk., 2020)) penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memiliki kelebihan antara lain:

- (1) sistem pembelajaran dapat lebih inovatif dan interaktif;
- (2) pendidik akan selalu dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mencari terobosan media pembelajaran;
- (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung demi tercapainya tujuan pembelajaran di kelas;
- (4) menambah motivasi

peserta didik selama proses belajar sehingga tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai; (5) mampu memvisualisasikan materi yang sulit diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional; dan (6) melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Untuk itu dipilih multimedia interaktif untuk dikembangkan adalah dilandasi oleh pemikiran bahwa aktivitas belajar mengajar akan berlangsung dengan baik, efektif dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang 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.

Penelitian terdahulu yang menjadi referensi sebelum melakukan penelitian ini adalah penelitian yang pernah dilakukan Nugraheni Dinasari Haryono pada tahun 2015 (Haryono, 2015) dengan judul penelitian *“Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung”* hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa multimedia interaktif Koperasi Indonesia yang dikembangkan dalam penelitian tersebut berupa CD yang berisi program multimedia interaktif layak digunakan. Kelayakan multimedia interaktif yang dibuat diukur dengan ketentuan penilaian ahli media yang diketahui mendapatkan skor 4,38 (sangat baik), penilaian ahli materi yang mendapatkan skor 4,08 (baik), penilaian pengguna yang diketahui telah mendapatkan skor 3,79 (baik) untuk uji coba lapangan awal, memperoleh

4,28 (sangat baik) untuk uji coba lapangan utama, dan skor 4,12 (baik) untuk uji coba lapangan operasional.

Penelitian lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Egok dan Hajani pada tahun 2018 (Egok & Hajani, 2018) dengan judul penelitian "*Pengembangan Multimedia Interaktif Pada pembelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau*". Penelitian ini menghasilkan kesimpulan yang menyatakan bahwa multimedia Interaktif Pada Pelajaran IPA Bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau dinyatakan valid oleh ahli materi, ahli desain, dan ahli media sehingga layak digunakan dalam pembelajaran IPA. Hasil analisis nilai tes (*pretest dan posttest*) diperoleh ketuntasan hasil belajar sebesar 77% yang menunjukkan bahwa multimedia interaktif mempunyai efek potensial positif terhadap hasil belajar siswa.

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran cukup layak digunakan di dalam kelas untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan pengetahuan siswa. Multimedia interaktif ini diharapkan juga mampu membantu guru dalam menyampaikan materi dan menjadi media yang multifungsi dalam lingkup pembelajaran. Selain menyampaikan materi, media ini juga dapat langsung menilai pengetahuan siswa terhadap materi apa yang ada di dalam multimedia interaktif yang digunakan.

Menurut (Rakhmawati & Alifia, 2018) bahwa nilai-nilai kearifan lokal dapat dikembangkan melalui pembelajaran di sekolah yaitu melalui media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Kearifan

lokal menurut (Wafiqni & Nurani, 2018) adalah nilai kebaikan dari budaya lokal yang sudah diakui oleh mayoritas masyarakat suatu daerah sehingga menjadi ciri khas daerah dan identitas dari daerah tersebut. Kearifan lokal ini termasuk cerita rakyat yang dipercaya oleh masyarakat daerah dan menjadi ikon daerah tersebut. Dalam penelitian ini kearifan lokal yang digunakan adalah cerita rakyat berjudul legenda Gunung Kelud. Dalam cerita ini berisi legenda terbentuknya gunung kelud, yaitu gunung yang ada di Kediri, wilayah dimana sekolah yang menjadi tempat dilaksanakannya penelitian ini. Jarak yang cukup jauh antara letak gunung dan sekolah menjadi halangan karena masih satu wilayah. Tidak menutup kemungkinan juga masyarakatnya tidak mengetahui cerita dari Gunung Kelud. Maka dari itu dengan adanya media pembelajaran disekolah, dapat menjadi langkah mempertahankan kearifan lokal daerah kediri khususnya cerita rakyat Legenda Gunung Kelud.

Kearifan lokal Kediri sangat beragam, sangat disayangkan apabila tidak dikenalkan dengan baik kepada generasi muda. Kearifan lokal khas daerah akan dilupakan dan berakhir dengan punah dimakan zaman. Kearifan lokal kediri yang masih dikenal hingga saat ini antara lain adalah upacara adat larung sesaji, seni debus, jaranan, kethek oleg, seni tiban, baju adat wdihan, alat musik gamelan, wayang kulit, makanan khas seperti tahu takwa, gethuk pisang dan tahu pong, pecel tumpang, dan lain-lain. Adat larung sesaji yang dilakukan di Wates, tepatnya di lereng Gunung Kelud. Debus yang menampilkan seni akrobatik yang mengandung unsur

kekebalan tubuh seperti berguling-guling diatas pecahan kaca, digantung di tiang dengan seutas tali, diseret dengan kendaraan berkecepatan tinggi dan lain-lain. Seni Tiban dimana kesenian ini menampilkan aksi menari yang saling mencambuki tubuh para penari sampai berdarah. Kethek ogleng yang ditampilkan sebagai tokoh jelmaan dari Panji Asmorobangun yang sedang mencari pendamping hidup dan kemudian bertemu Dewi Sekartaji. Meskipun beberapa kearifan lokal Kediri yang telah disebut di atas telah berkurang eksistensinya di masyarakat, generasi muda yang dalam masa belajar harus mengetahui bahwa Kediri memiliki berbagai ke-khasan yang membedakan dengan daerah lain dan bisa menjadi suatu kebanggaan tersendiri bagi masyarakat Kediri.

Dengan rangkaian uraian yang penulis buat diatas, maka dipilihlah suatu penelitian dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Cerita Rakyat Siswa Kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri”**.

B. Identifikasi Masalah pada Sekolah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang terdapat pada SDN Tiron 4 khususnya kelas IV tersebut adalah:

1. Banyak siswa yang malas membaca karena bahan bacaannya kurang, sehingga siswa merasa bacaannya akan tetap sama.

2. Siswa akan membaca hanya apabila mendapat tugas dari guru, diluar jam pelajaran atau jika tidak mendapat tugas maka siswa tidak membaca.
3. Siswa kurang berinisiatif untuk mencari bahan bacaan diluar sekolah atau bertanya kepada guru sehingga pengetahuan siswa kurang berkembang.
4. Guru tidak menyediakan bahan bacaan yang cukup dan hanya mengandalkan LKS sebagai penunjang pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, dalam penelitian ini akan berfokus pada pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat dikelas IV SDN Tiron 4. Penulis hanya terfokus pada bagaimana media dapat diisi materi cerita rakyat yang merupakan cerita lokal kediri dan dapat menjadi materi yang mudah dipahami siswa dalam bentuk multimedia interaktif yang dikembangkan sebagai media pembelajaran.

D. Rumusan masalah

1. Bagaimana kevalidan pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri?

2. Bagaimana praktisan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri?
3. Bagaimana keefektifan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri?

E. Tujuan pengembangan

1. Mengetahui kevalidan pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri
2. Mengetahui praktisan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri
3. Mengetahui keefektifan dari pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada materi cerita rakyat di kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat memberikan pengetahuan tambahan tentang materi cerita rakyat yang khas Kediri pada siswa dan menunjukkan inovasi media baru kepada guru.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah

Dengan harapan dapat meningkatkan kepedulian sekolah terhadap kearifan lokal daerah Kediri sebagai bentuk pelestarian dan mempertahankan kebudayaan daerah.

b. Bagi Guru

Multimedia Interaktif akan bisa digunakan sebagai media penunjang kegiatan pembelajaran. Dengan adanya media juga dapat memotivvasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan memotivasi siswa untuk belajar hal baru. Multimedia interaktif juga dapat digunakan secara individu sehingga siswa juga akan menambah pengetahuannya tentang kearifan lokal daerahnya.

d. Bagi Peneliti

Untuk meningkatkan wawasan peneliti dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa multimedia interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Priamdani, 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>
- Ariyanti, D., Mustaji, & Harwanto. (2020). *Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8*. 381–389.
- 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 Iliya Yuda Sukmana. Dalam *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* (Vol. 8, Nomor 2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jeu>
- Darmastuti, R., Edi, S. W. M., & Christianto, E. (2018). *Model Literasi Media Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Salatiga*. 635–649. <http://nasional.news.viva.co.id/news/read/>
- Egok, A. S., & Hajani, T. J. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sekolah Dasar Kota Lubuklinggau. *Journal Of Elementary School (Joes)*, 1(2), 141–157. <https://doi.org/10.31539/joes.v1i2.446>
- Fikri, H., & Madona, A. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Hendrizar, Ed.; 1 Ed.). Penerbit Samudra Biru.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). *Pengembangan Buku Ajar Geografi Desa-Kota Menggunakan Model Addie*. 11(1), 90–105.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(2). <https://doi.org/10.17509/eh.v4i2.2827>
- Haryono, N. D. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ips Bagi Siswa Kelas Iv Sd Negeri Tegalpanggung*.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). *Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.

- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sd. Dalam *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (Jbpd)* (Vol. 2, Nomor 1a). [Http://ejournal.Unikama.Ac.Id/Index.Php/Jbpd](http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jbpd)
- Kurniawan, S. A., & Asman. (2019). *Cerita Rakyat Sebagai Fragmentaris Sastra Anak Dan Kesesuaiannya Dengan Perkembangan Anak*. 3, 914–925. [Http://Research-Report.Umm.Ac.Id/Index.Php/](http://research-report.umm.ac.id/index.php/)
- Nadlir. (2014). Urgensi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 299–330.
- 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](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.879)
- Prayogi, D. S., Utaya, S., & Sumarni. (2019). *Internalisasi Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Melalui Pengembangan Multimedia Interaktif Muatan Pembelajaran Ips*. 1457–1463. [Http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/](http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/)
- 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.
- Rahayu, S. P. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Teks Fiksi Dan Nonfiksi Berbasis Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas V Sdn Tanon*.
- Rakhmawati, I. A., & Alifia, N. N. (2018). Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Matematika Sebagai Penguat Karakter Siswa. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, 5(2), 186–196. [Http://Jurnal.Uns.Ac.Id/Jpm](http://jurnal.uns.ac.id/jpm)
- Ratnaningtyas, D. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Volume Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sdn Bulukagung 1*.
- Umarella, S. (2020). *Kearifan Lokal Dan Budaya Organisasi; Arti, Diskursus Teori, Dan Contoh* (M. Farid, Ed.; 1 Ed.). Cv. Sintesa Prophetica.
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2018). Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan Lokal. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 10(2).
- Wibawanto, W. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*.