

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN E -
PUZZLE BERBASIS KEARIFAN LOKAL KOTA TRENGGALEK PADA
MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA KELAS IV SDN 2
NGRAMBINGAN**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

NUR LAILI

NPM 2114060174

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

NUR LAILI

NPM 2114060174

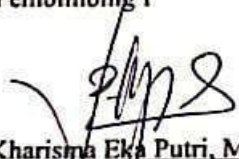
Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN E-
PUZZLE BERBASIS KEARIFAN LOKAL KOTA TRENGGALEK
PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA KELAS IV
SDN 2 NGRAMBINGAN**

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

Tanggal : 25 Juni 2025

Pembimbing I


Kharisma Eka Putri, M.Pd
NIDN.0719109101

Pembimbing II


Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN.0006096801



Digitized with CamScanner

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

NUR LAILI

NPM:2114060174

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN E-
PUZZLE BERBASIS KEARIFAN LOKAL KOTA TRENGGALEK
PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA KELAS IV
SDN 2 NGRAMBINGAN**

Telah dipertahankan didepan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prod PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 18 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Kharisma Eka Putri, M.Pd.
2. Penguji I : Sutisno Sahari, M.Pd.
3. Penguji II : Dr.Mumun Nurmilawati, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP,



Dr. Agus Widodo M.Pd
NPM 0024086901
KEDIRI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya, :

Nama : Nur Laili
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Trenggalek/10 Oktober 2002
NPM : 2114060174
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu 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, 18 Juli 2025

Yang Menyatakan



NUR LAILI
2114060174

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan"

(QS. Al-Insyirah: 6)

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(Al Baqarah 286)

"Di balik pengembangan media ini, ada malam-malam tanpa tidur, ada ragu yang dilawan, dan ada semangat yang terus dinyalakan. Karena saya yakin, selama masih ada niat untuk memperbaiki cara belajar, selalu ada harapan untuk masa depan yang lebih cerah."

"Satu langkah kecil hari ini lebih baik daripada seribu rencana besar yang tak pernah dilakukan."

Kupersembahkan karya ini untuk :

1. Laki – Laki yang hebat yang selalu menjadi panutan dan sumber kekuatanku juga yang menjadi pondasi kuat dalam hidupku, yang selalu memberikan *support system* beliau adalah bapak Abdul Rasid. Terima kasih atas segala pengorbanan, doa, dan kerja keras yang berikan selama ini. Tanpa beliau, saya tidak akan bisa sampai pada titik ini. Segala lelah dan perjuangan orang tua menjadi motivasi terbesar bagiku untuk berusaha lebih baik setiap hari.
2. Karya ini juga saya persembahkan kepada dosen pembimbing saya yang terhormat Ibu Kharism Eka Putri, M.Pd selaku pembimbing I dan Yang Terhormat Ibu Mumun Nurmilawati selaku pembimbing II. Terima kasih atas bimbingan, kesabaran, serta ilmu yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Nasihat, arahan, dan koreksi yang Ibu berikan telah menjadi bagian penting dalam menyempurnakan karya ini. Semoga

segala ilmu dan kebaikan yang diberikan menjadi amal jariyah yang terus mengalir.

3. Wanita hebat yang selalu menjadi sumber kekuatan dan semangat dalam hidupku beliau adalah Ibu Suliyah. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah berkurang, atas doa dan pengorbanan yang engkau berikan tanpa pamrih. Terimakasih selalu ada saat aku membutuhkan kata penyemangat, dan motivasi untuk terus maju. Tanpa dukungan beliau, aku tidak akan bisa menyelesaikan perjalanan ini.
4. Suami, terima kasih yang selalu menjadi tempatku pulang dan berteduh. Terima kasih telah menjadi penyemangat dalam setiap lelahku, mendampingi dalam susah dan senang, dan percaya padaku saat aku mulai ragu pada diri sendiri. Skripsi ini adalah buah dari perjuangan yang tak hanya aku jalani sendiri, tapi juga kamu yang setia mendampingiku dalam diam dan doa. Terima kasih telah menjadi rumah dan sumber kekuatanku.
5. Apreliani dan Salsabila Sabrina, Yang telah kebersamaian peneliti sejak awal langkah di bangku perkuliahan, yang menjadi rumah tempatku berbagi suka dan duka yang menemaniku di tanah rantau, jauh dari keluarga, tapi tak pernah membuatku merasa sendiri. Terima kasih untuk setiap detik perjuangan yang kita lewati bersama, dari kelas pagi yang setengah sadar, lembur tugas yang penuh keluhan dan candaan, hingga perjalanan panjang menyelesaikan skripsi yang sering membuat kita nyaris menyerah. Semangat untuk kita yang terus berjuang untuk kebahagiaan orang tua.
6. Diriku sendiri, terimakasih untuk setiap langkah kecil yang membawaku ke titik ini, untuk proses panjang yang penuh tantangan dan pembelajaran. Semoga ini menjadi fondasi untuk perjalanan berikutnya, dan pengingat bahwa aku mampu, bahkan ketika segalanya terasa sulit

RINGKASAN

Nur Laili Pengembangan Multimedia Interaktif bermuatan *E-Puzzle* Berbasis Kearifan Lokal Kota Trenggalek pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SDN 2 Ngrambingan, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, *E-Puzzle*, Kearifan Lokal.

Pengembangan Multimedia Interaktif ini dilatarbelakangi oleh permasalahan bahwa peserta didik kelas IV SDN 2 Ngrambingan masih mengalami kesulitan dalam materi Indonesiaku Kaya Budaya. Proses pembelajaran masih berfokus pada buku teks dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan, sehingga peserta didik mudah bosan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Validitas, Kepraktisan, Keefektifan dari Multimedia interaktif bermuatan *E-Puzzle*.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang menggunakan model desain pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli media dan materi, angket respon peserta didik dan penelian guru. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 2 Ngrambingan yang berjumlah 28 peserta didik. Penelitian ini menggabungkan analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif untuk mendapatkan pemahaman komprehensif.

Dari penelitian ini menghasilkan data sebagai berikut: (1) Dari uji validitas ahli media memperoleh skor 88% dan ahli materi memperoleh skor 95%, kedua presentase tersebut tergolong dalam kriteria "Sangat Valid" (2) Berdasarkan uji kepraktisan angket guru memperoleh skor sebesar 94%. Sedangkan hasil angket respon 8 peserta didik kelas IV memperoleh skor 97%. Kedua presentase tersebut tergolong dalam kriteria "Sangat Praktis". (3) Sedangkan dari hasil uji efektifitas terhadap 20 peserta didik menunjukkan ketuntasan klasikal sebesar 95% dengan demikian dinyatakan "Sangat Efektif".

Simpulan dari hasil penelitian ini bahwa Pengembangan Multimedia Interaktif bermuatan *E-Puzzle* Berbasis Kearifan Lokal Kota Trenggalek pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SDN 2 Ngrambingan memenuhi kriteria sangat valid, praktis, dan efektif digunakan.

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian dengan judul "Pengembangan Multimedia interaktif bermuatan *E-Puzzle* Berbasis Kearifan Lokal Kota Trenggalek pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV SDN 2 Ngrambingan" dapat terselesaikan. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pentingnya menanamkan nilai-nilai kearifan lokal sejak dini, serta kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik Multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle* yang dikembangkan, sekaligus meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Indonesiaku Kaya Budaya. Penulis menyadari bahwa penelitian ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr.Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Bapak Dr. Agus Widodo M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmim, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Kharisma Eka Putri, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya skripsi ini..
5. Ibu Dr.Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya skripsi ini..
6. Bapak Sutrisno Sahari, M.Pd selaku dosen validator Ahli Media.
7. Bapak Erwin Putera Permana, M.Pd selaku validasi Ahli Materi.
8. Bapak Tri Ardiana Alfiat,S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 2 Ngrambingan
9. Bapak Abdul Rasid,S.Pd Selaku Guru Kelas 4 SD N 2 Ngrambingan
10. Guru SD N 2 Ngrambingan
11. Peserta didik-siswi kelas IV SDN 2 Ngrambingan.
12. Rekan-rekan mahasiswa .
13. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi dunia

pendidikan, khususnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kediri, 18 Juli 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Laili', with a stylized flourish above it.

Nur Laili

2114060174

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
RINGKASAN	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Pengembangan	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	8
B. Landasan Teori	11
1. Media Pembelajaran	11
2. Multimedia Interaktif.....	16
3. Media Permainan <i>Puzzle</i>	21
4. E-Puzzle.....	23
5. Kearifan Lokal	24
6. Pembelajaran IPS	26
7. Materi Indonesia Kaya Budaya	27
C. Kerangka Berfikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Model Pengembangan	31
B. Prosedur Pengembangan	31
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	32
2. <i>Design</i> (Desain/Perancangan).....	32
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	33

4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	33
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	34
C. Desain Pengembangan.....	34
D. Tempat dan waktu Pengembangan	37
1. Tempat	37
2. Waktu	37
E. Instrumen Pengumpulan Data	37
1. Wawancara	38
2. Angket	39
F. Teknik Analisis Data	43
1. Tahap Tahap Analisis Data.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	48
1. Deskripsi.....	48
2. Pengembangan.....	48
B. Data Uji Coba	55
1. Uji Coba Terbatas.....	55
2. Uji Coba Luas.....	57
C. Analisis Data	59
1. Validitas.....	59
2. Kepraktisan.....	59
3. Keefektifan	60
D. Revisi Produk.....	60
1. Validator	60
2. Media	61
3. Pengguna (Guru)	61
E. Kajian Produk Akhir	62
BAB V PENUTUP.....	64
A. Simpulan	64
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	30
Gambar 3. 1 Model ADDIE	31
Gambar 3. 2 Tampilan Pembuka Multimedia Interaktif	35
Gambar 3. 3 tampilan petunjuk pengguna	35
Gambar 3. 4 tampilan Menu Multimedia.....	35
Gambar 3. 5 Tampilan Identitas Materi	36
Gambar 3. 6 Materi Indonesiaku Kaya Budaya	36
Gambar 3. 7 Permainan <i>e-puzzle</i>	36
Gambar 3. 8 Kuis Interaktif	36
Gambar 3. 9 Profil Pengembang	37
Gambar 4. 1 Pembuka	50
Gambar 4. 2 Menu Utama.....	50
Gambar 4. 3 Tombol Petunjuk.....	51
Gambar 4. 4 Tampilan Materi.....	51
Gambar 4. 5 Tampilan <i>e-Puzzle</i>	52
Gambar 4. 6 Tampilan Kuis	52
Gambar 4. 7 tampilan profil pengembang	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Lembar Wawancara Guru	38
Tabel 3. 2 Angket Validasi Materi	39
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Media	40
Tabel 3. 4 Angket Respon Guru.....	41
Tabel 3. 5 Angket Peserta didik	42
Tabel 3. 6 Angket Kisi – Kisi Soal	43
Tabel 3. 7 Kriteria Validitas.....	44
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan Guru.....	45
Tabel 3. 9 Skoring Skala Guttman	45
Tabel 3. 10 Kriteria Respon Peserta didik	46
Tabel 3. 11 Kriteria Keefektifan	47
Tabel 4. 1 Hasil Validasi ahli materi.....	53
Tabel 4. 2 hasil validasi ahli media.....	54
Tabel 4. 3 Hasil Angket Guru	55
Tabel 4. 4 hasil angket peserta didik.....	57
Tabel 4. 5 Nilai peserta didik kelas IV.....	58
Tabel 4. 6 Saran Dan Masukan Validator	61
Tabel 4. 7 hasil revisi Produk.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar Pengajuan Judul Skripsi	72
Lampiran 2	Surat Permohonan Ahli Media	74
Lampiran 3	Surat Permohonan Ahli Materi.....	75
Lampiran 4	Surat Permohonan Guru	76
Lampiran 5	Lembar Validasi Ahli Materi.....	77
Lampiran 6	Lembar Validasi Ahli Media	80
Lampiran 7	Lembar respon Guru.....	83
Lampiran 8	Lembar Respon Peserta didik.....	86
Lampiran 9	Perangkat Pembelajaran	87
Lampiran 10	Bahan Ajar.....	91
Lampiran 11	Lembar Kerja Peserta Didik	99
Lampiran 12	Soal Evaluasi	102
Lampiran 13	Penilaian Sikap	106
Lampiran 14	Rubrik Penilaian Obsevasi	107
Lampiran 15	Penilain Aspek Pengetahuan	108
Lampiran 16	Penilaian Keterampilan	110
Lampiran 17	Rubrik Penilaian Keterampilan	111
Lampiran 18	Contoh Hasil Pretest dan Posttest.....	112
Lampiran 19	Surat Permohonan Penelitian	118
Lampiran 20	Surat Keterangan telah melakukan Penelitian.....	119
Lampiran 21	Surat Pemanfaatan Produk	120
Lampiran 22	Surat Keterangan Plagiasi.....	121
Lampiran 23	Presentase Plagiasi.....	122
Lampiran 24	Berita Acara Skripsi	123
Lampiran 25	Hasil wawancara Guru	124
Lampiran 26	Dokumentasi	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah sebuah sarana yang sangat penting dalam mengembangkan potensi dasar yang dimiliki oleh peserta didik untuk kemajuan suatu bangsa. Hal ini seperti yang tertuang dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 mengenai dasar, fungsi, dan tujuan sistem pendidikan nasional; prinsip penyelenggaraan pendidikan; hak dan kewajiban warga negara, orang tua, masyarakat, dan pemerintah; peserta didik; jalur, jenjang, dan jenis pendidikan; bahasa pengantar; dan wajib belajar. Melalui pendidikan, individu dapat mengasah dan mengoptimalkan berbagai kemampuan dan bakat yang mereka miliki. Proses pendidikan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memperluas pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman mereka tentang dunia di sekitar. Selain itu, pendidikan juga membantu dalam membentuk karakter, sikap, dan nilai-nilai yang positif pada individu, yang pada akhirnya berkontribusi pada kemajuan sosial, ekonomi, dan budaya suatu bangsa. Dengan adanya pendidikan yang berkualitas, masyarakat akan memiliki sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing tinggi (Muttaqie 2023).

Pendidikan wajib di Indonesia dilaksanakan dalam tiga jenjang yaitu sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas . Ketiga jenjang pendidikan ini saling berkaitan dan menjadi fondasi yang penting dalam mempersiapkan peserta didik Sekolah dasar memiliki peran kunci sebagai landasan untuk mengembangkan kemampuan akademik, keterampilan, dan karakter peserta didik sebelum mereka melangkah ke jenjang sekolah menengah pertama. Di Sekolah Dasar, peserta didik belajar membaca, menulis, dan berhitung serta memperoleh dasar-dasar ilmu pengetahuan dan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Nisa et al., 2020). Dalam proses pendidikan terdapat elemen penting yang mendasari keberhasilan proses pendidikan yaitu, proses pembelajaran. Proses

pembelajaran adalah suatu langkah/urutan pelaksanaan yang di dalamnya terdapat kegiatan interaksi antara guru-peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan belajar, merupakan dua komponen yang tidak bisa dipisahkan. Dalam proses pembelajaran media pembelajaran menjadi kunci pokok yang akan membantu peserta didik dan mempermudah keefektifan proses pembelajaran. Media Pembelajaran adalah setiap benda yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pembelajar kepada orang yang akan menerimanya, atau sebaliknya. Benda, peristiwa, orang, atau kombinasi dari semuanya dapat digunakan sebagai media pembelajaran (Doddy et al., 2023).

Media pembelajaran tidak hanya perlu difokuskan pada satu atau dua mata pelajaran, tetapi seharusnya mencakup keseluruhan mata pelajaran di sekolah dasar. Hal ini karena di sekolah dasar, peserta didik masih termasuk anak-anak yang senang bermain. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang beragam dan menarik dapat membantu meningkatkan minat belajar mereka secara menyeluruh. Misalnya, penggunaan permainan edukatif yang melibatkan matematika, sains, bahasa, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan lainnya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. 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).

Melinda, et al., (2021) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tidak hanya berkaitan dengan interaksi antar individu, tetapi juga meliputi pemahaman tentang lingkungan budaya dan keanekaragaman di Indonesia. IPS mempelajari aspek-aspek sosial, ekonomi, dan politik yang terjadi dalam masyarakat, serta menekankan pentingnya memahami nilai-nilai budaya yang beragam di Indonesia. Selain itu, IPS juga memperkenalkan konsep-konsep geografi dan

sejarah yang membantu peserta didik memahami letak, wilayah, dan keanekaragaman alam serta budaya di Indonesia yang materi ini disampaikan pada pembelajaran IPS kelas IV.

Namun terdapat beragam permasalahan yang mengakibatkan proses pembelajaran IPS di sekolah dasar menjadi kurang efektif adalah satunya adalah kejenuhan peserta didik dimana berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Permana and Sintia (2021) yang mengungkapkan bahwa didalam proses pembelajaran IPS peserta didik mengalami kesulitan konsentrasi dan kejenuhan yang berakibat tidak terimanya materi secara optimal.

Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 4 Mei 2024, menunjukkan bahwa masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif, sehingga proses belajar mengajar terkesan monoton dan kurang menarik bagi peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui bahwa selama proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku teks sebagai sumber utama. Hal ini berdampak pada kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan di kelas. Akibatnya, nilai siswa pada mata pelajaran IPS cenderung rendah, dengan sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Selain observasi dan wawancara, angket juga disebarkan kepada peserta didik untuk mendapatkan gambaran lebih lengkap tentang kebutuhan mereka dalam proses pembelajaran. Hasil angket menunjukkan (85%) bahwa mayoritas peserta didik kelas IV SDN 2 Ngrambingan lebih menyukai penggunaan media pembelajaran . Hal ini mengindikasikan bahwa peserta didik merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar ketika disajikan dengan materi pembelajaran yang disajikan secara visual dan interaktif.

Lebih lanjut, dari hasil angket yang telah dibagikan oleh peserta didik mengungkapkan bahwa (90%) peserta didik Kelas IV SDN 2 Ngrambingan menyatakan guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil observasi masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang variatif dan interaktif. Selain itu, 95% peserta didik kelas IV SDN 2 Ngrambingan menyatakan bahwa mereka akan lebih senang jika pembelajaran dilakukan menggunakan media

pembelajaran. Hal ini menunjukkan adanya keinginan yang kuat dari peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Mayoritas peserta didik kelas IV SDN 2 Ngrambingan menyatakan (90%) menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran yang menampilkan visual dan interaktif yang menarik. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik saat ini sudah terbiasa dengan teknologi dan cenderung lebih tertarik pada materi pembelajaran yang disajikan dengan cara yang modern dan inovatif. Berdasarkan hasil observasi dan angket ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran di SDN 2 Ngrambingan. Pertama, guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Kedua, peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan berbasis teknologi. Ketiga rendahnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran di SDN 2 Ngrambingan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran ke dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa berbagai bentuk, seperti gambar, audio, video, hingga aplikasi digital yang interaktif. Salah satu bentuk media yang semakin banyak digunakan dalam proses pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif menggabungkan unsur teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dapat diakses serta dikendalikan secara langsung oleh pengguna, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif yang menyertakan elemen suara dan tampilan visual dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat belajar karena mampu menarik perhatian mereka terhadap materi yang disampaikan (Eka Putri & Sahari, 2017). Penggunaan media pembelajaran yang tepat, seperti multimedia interaktif, memiliki potensi besar untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mudah, meningkatkan minat belajar, serta memperkuat pemahaman konsep secara lebih mendalam. Interaktivitas dalam media ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif, tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai subjek yang terlibat langsung dalam proses

belajar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pandangan baru terhadap pembelajaran IPS, khususnya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi yang pesat pada masa kini. Salah satu media yang dapat digunakan adalah multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle*, yang dirancang untuk menggabungkan unsur interaktivitas dan permainan edukatif dalam penyampaian materi. Pemilihan *E-Puzzle* sebagai media didasarkan pada kemampuannya dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui aktivitas belajar yang menyenangkan dan bermakna. *E-puzzle* mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengingat informasi secara visual maupun kontekstual. Menurut Nurlaeli et al. (2023) menyatakan bahwa *e-puzzle* merupakan permainan digital yang melatih kemampuan kognitif melalui penyusunan potongan gambar, angka, atau huruf menjadi bentuk utuh. Media ini efektif membantu siswa dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan konsentrasi, sehingga dapat menunjang proses pembelajaran secara lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga fleksibel dan mudah diakses, sehingga dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga terlibat secara aktif melalui penyusunan potongan puzzle digital yang berisi informasi penting terkait materi pelajaran. Dalam konteks materi "Indonesiaku Kaya Budaya", *e-puzzle* dapat memuat konten yang mencerminkan kearifan lokal Kota Trenggalek, seperti kesenian daerah, makanan khas, adat istiadat, dan lain sebagainya. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik dan menyenangkan, tetapi juga memperkuat pemahaman peserta didik terhadap budaya lokal serta menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: "Pengembangan Multimedia Interaktif Bermuatan *E-Puzzle* Berbasis Kearifan Lokal Kota Trenggalek pada Materi 'Indonesiaku Kaya Budaya' Kelas IV SDN 2 Ngrambingan."

B. Batasan Masalah

Karena keterbatasan beberapa hal peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Media pembelajaran ini dikembangkan dalam mata pelajaran IPS, Materi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini materi Indonesiaku Kaya Budaya.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan adalah Multimedia Interaktif bermuatan *E-Puzzle*.
3. Pembuatan Multimedia Interaktif bermuatan *E-Puzzle* dilakukan untuk diterapkan pada materi IPS mengenai materi Indonesiaku Kaya Budaya.
4. Subjek penelitian peserta didik kelas IV

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah didalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Validitas Multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle* berbasis kearifan lokal kota Trenggalek pada materi Indonesiaku kaya budaya pada mata pelajaran IPS untuk peserta didik kelas IV?
2. Bagaimana kepraktisan Multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle* berbasis kearifan lokal kota Trenggalek pada materi Indonesiaku kaya budaya pada mata pelajaran IPS untuk peserta didik kelas IV ?
3. Bagaimana keefektifan Multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle* berbasis kearifan lokal kota Trenggalek pada materi Indonesiaku kaya budaya pada mata pelajaran IPS untuk peserta didik kelas IV ?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas maka tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk menguji Validitas Multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle* berbasis kearifan lokal kota Trenggalek pada materi Indonesiaku kaya budaya pada mata pelajaran IPS untuk peserta didik kelas IV.

2. Untuk menguji kepraktisan Multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle* berbasis kearifan lokal kota Trenggalek pada materi Indonesiaku kaya budaya pada mata pelajaran IPS untuk peserta didik kelas IV.
3. Untuk menguji keefektifan Multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle* berbasis kearifan lokal kota Trenggalek pada materi Indonesiaku kaya budaya pada mata pelajaran IPS untuk peserta didik kelas IV.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dikategorikan dalam dua jenis, yakni secara teoritis dan secara praktis.

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi yang berkaitan dengan pengembangan Multimedia interaktif bermuatan *e-puzzle* berbasis kearifan lokal kota Trenggalek pada mata pelajaran IPS.
2. Secara praktis
 - a. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan wawasan terhadap media yang menarik dan diharapkan dapat dijadikan referensi media dalam kegiatan belajar mengajar.
 - b. Bagi peneliti, melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan tentang pengembangan suatu media pembelajaran.
 - c. Bagi peserta didik, mengenalkan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran guna untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Akmal, Zainul. 2021. "Tinjauan Yuridis Filosofis Eksistensi Kearifan Lokal." *JOELS: Journal of Election and Leadership* 2(2). doi: 10.31849/joels.v2i2.7451.
- Al-Ihmah, N., Akbar, M., & Fitriyani, A. (2023). *Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran*. Bandung: CV Media Ilmu.
- Alti, A., Nuryanti, T., & Hidayat, R. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Ambaria, A., Nurmilawati, M., & Zunaidah, F. N. (2023). Analisis validasi dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran papan pecahan pada peserta didik kelas 2 sekolah dasar Kecamatan Semen. *Efektor: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(2), 274–284. <https://doi.org/10.29407/e>
- Chotib, S. H. (2018). Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 109-115.
- Depdiknas. (2008). *Panduan pengembangan bahan ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional.
- Dewi, D. A., Siregar, R. M., & Ahmad, A. (2024). *Strategi Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar. Dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam (Penelitian Quasi- Eksperimen Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas V Sekolah Dasar).” Jurnal PendidikanTambusa8:14182–96.
- Doddy Azhari Daulay. 2023. Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 101509 Muaratais 2 Kecamatan Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan. Padangsidempuan.

- E. Mulyasa. (2007). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Faiz, A., & Soleh, I. (2021). Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Fajar, M., Handayani, T., & Atika, N. (2023). Pengembangan Media Papan Puzzle Huruf Hijaiyah Menggunakan Metode Utsmani Untuk Anak Usia Dini RA Al-Fattah Pasundan Kabupaten Oku Timur. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 8867-8881
- Fatin, Aiza, Muhammad Syahril Harahap, and Roslian Lubis. 2023. "Pengembangan E-Modul Trigonometri Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Siswa." *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)* 6(1):6–14. doi: 10.37081/mathedu.v6i1.3949.
- Faujiah, D., Aulia, S., & Permatasari, R. (2022). *Jenis Media Pembelajaran di Era Digital*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hariyanti, Dewi, Agus Prasetyo Utomo, and Widia Fitriasih. 2024. "Penerapan Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle Untuk Mewujudkan Karakter Profil Pelajar Pancasila Pada Peserta didik Kelas X-4 SMAN Pakusari." *Jurnal Teknologi Pendidikan* 1(4):10. doi: 10.47134/jtp.v1i4.92.
- Hasan, A., Syahrir, & Lestari, R. (2021). Peran Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning (7th ed.)*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Ibrahim, H., Rahayu, D. S., & Yuliana, N. (2022). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish. IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040-6048.
- Kemdikbud. (2006). *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Khasanah, N., Putri, R. N., & Hidayat, S. (2024). Urgensi Media Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*.
- Kurniawan, Roni, Iwan Abdy, and Dwi Widyastuti Nurharyanto. 2024. "Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Pendek Berbasis Media Aplikasi Hot Potatoes Jclose Pada Mahasiswa Universitas Khairun." *ALFABETA: Jurnal*

- Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya 7(1):281–86. doi: 10.33503/alfabeta.v7i1.4086.
- Meilana, S., & Aslam, M. (2022). Kearifan Lokal sebagai Basis Pembangunan Berkelanjutan. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*
- Melliana, L., & Wicaksono, A. (2022). Pengembangan Media E-Puzzle pada Materi Lambang Negara. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*.
- Miranti, Afni, Lilik Lilik, Retno Winarni, and Anesa Surya. 2021. “Representasi Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Dalam Motif Batik Wahyu Ngawiyatan Sebagai Muatan Pendidikan Senirupa Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5(2):546–60. doi: 10.31004/basicedu.v5i2.763.
- Munir. (2015). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Muttaqie, Akhmad. 2023. “Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Kombinasi Model Problem Based Learning, Bertukar Pasangan & Crossword Puzzle Muatan IPS Di SDN ASAM-ASAM 8.” *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan ...* 01(01):195–202.
- National Council for Social Studies (NCSS). (2008). *Curriculum Standards for Social Studies*. USA: NCSS.
- Neteria, Fibrila, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati. 2020. “Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru Di Sekolah Dasar.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Neteria, Fibrila, Ahmad Mulyadiprana, and Resa Respati. 2020. “Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru Di Sekolah Dasar.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7(4):82–90. doi: 10.17509/pedadidaktika.v7i4.25809.
- Neteria, S., Diani, N., & Apriyanti, R. (2020). Pengaruh Kejenuhan Belajar terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*.
- Ngalim, (2010). *Prinsip prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Nisa, A., Rizky, S., & Hakim, A. (2020). *Tahapan Pendidikan Wajib dan Relevansinya terhadap Kompetensi Dasar*. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*.

- Nisa, Siti Khoenun, Ika Ari Pratiwi², and Erik Aditia Ismaya. 2020. "Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar." *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 4(13–29):791–92.
- Noviati, Pupung Rahayu. 2017. "Penerapan Media Puzzle Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Peserta didik Kelas III SDN 2 Paseh Kecamatan Paseh Kabupaten Sumedang." *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 1(1):47–57. doi: 10.29313/ga.v1i1.2686.
- Nurlaeli, I., Fajar, A., & Sadeli, H. (2023). *Development of E-Puzzle Learning Media on the Bhinneka Tunggal Ika Topic*. Jurnal Teknologi Pendidikan Internasional.
- Permana, D., & Sintia, N. (2021). *Kejenuhan dan Kesulitan Konsentrasi dalam Pembelajaran IPS*. Jurnal Pendidikan Dasar.
- Permana, Sukanda, and Neng Ita Sintia. 2021. "Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMP Baiturrosyad Lembur Awi Pacet." *RESOURCE | Research of Social Education* 1(1):19.
- Putri, K. E., & Sahari, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Kuliah Pembelajaran Terpadu. PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran, 3(1), 32-40.
- Rahma, R. A. N., Nurmilawati, M., & Primandiri, P. R. (2021). Pengembangan instrumen asesmen keterampilan pemecahan masalah peserta didik SMA Negeri 1 Kediri pada materi ekosistem. *JB&P: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 8(2), 64–71. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/biologi>
- Rambe, A. H. dan Harahap, N. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Permainan Puzzle Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Pecahan Untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Ilmu Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 7(1), 42-51.
- Sadiman, A. S. (2013). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sartini. (2004). *Menggali Kearifan Lokal Nusantara: Suatu Alternatif Kajian Ilmu*

Sosial. Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora.

- Sari, D. P., & Kurniawan, E. (2022). *Pendidikan Berbasis Kearifan Lokal untuk Penguatan Karakter Peserta didik*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 17(1), 45–52.
- Sari, P. P., Pangestika, R. R., & Khaq, M. (2023). Pengembangan media komik bermuatan kearifan lokal dan karakter pada kelas IV subtema 3 bangga terhadap daerah tempat tinggalku di sekolah dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 136-145.
- Sulistia, Hukmah, Eko Swistoro, Pendidikan Profesi, Guru Fakultas, Keguruan Dan, and Ilmu Pendidikan. 2018. “Penggunaan Media Permainan Puzzle Untuk Meningkatkan Aktivitas Peserta didik Dalam Pembelajaran Tematik Pada Peserta didik Kelas II B SD Negeri 71 Kota Bengkulu.” *Triadik* 17(1).
- Surjono, H. D. (2017). *Desain Pembelajaran Multimedia Interaktif*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suryandaru, R., & Setyaningtyas, E. (2021). *Instrumen Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tedy, Tedy, Ruth Stevani, Rusdiana Tamara, and Yuliani Yuliani. 2023. “Teknik Pembacaan Media Puzzle Huruf Di Sekolah Dasar Kalimantan Tengah.” *SOSMANIORA: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora* 2(2):187–96. doi: 10.55123/sosmaniora.v2i2.1891
- Tiara, R. (2024). *Desain dan Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Media Cipta.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, A., & Yuliandari, R. N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Lingkaran untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pecahan pada Peserta didik Sekolah Dasar. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 3(1), 13-25.