

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI
KERAGAMAN BUDAYA DI JAWA TIMUR UNTUK SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KUDU KECAMATAN KERTOSONO
KABUPATEN NGANJUK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH :

ROHMA DARUL ISTIQOMAH
NPM: 2114060041

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI INDONESIA

2025

Skripsi oleh:

ROHMA DARUL ISTIQOMAH

NPM : 2114060041

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI
KERAGAMAN BUDAYA DI JAWA TIMUR UNTUK SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KUDU KECAMATAN KERTOSONO
KABUPATEN NGANJUK**

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

Tanggal : 11 Juli 2025

Dosen Pembimbing I,



Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd
NIDN : 0725076201

Dosen Pembimbing II,



Dr. Andri Pitoyo, M.Pd
NIDN : 0042076701

Skripsi oleh:

ROHMA DARUL ISTIQOMAH

NPM : 2114060041

Judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI
KERAGAMAN BUDAYA DI JAWA TIMUR UNTUK SISWA KELAS IV
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 KUDU KECAMATAN KERTOSONO
KABUPATEN NGANJUK**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 14 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
2. Penguji I : Frans Aditia Wiguna, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Rohma Darul Istiqomah
Jens Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk/ 29 November 2002
NPM : 2114060041
Fak/Prodi : FKIP/ SI 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, 11 Juli 2025

Yang Menyatakan

METER
TEMPEL
1406339106564
Rohma Darul Istiqomah
NPM: 2114060041

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Obat dari tenangnya jiwa adalah menerima dan meyakini
bahwa takdir Allah itu selalu baik.”

Jalani-Nikmati-Syukuri

-Gus Baha-

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh keluarga dan teman-temanku tercinta.

ABSTRAK

Rohma Darul Istiqomah Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Keragaman Budaya di Jawa Timur untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk

Kata kunci: multimedia interaktif, keragaman budaya di Jawa Timur

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil pengamatan kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas VI SDN Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk materi keragaman budaya di Jawa Timur hasil belajar yang diperoleh masih rendah. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh (1) guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa media visual yang ditempel di dinding kelas; (2) guru hanya menggunakan buku guru dan siswa sebagai bahan ajar; (3) guru kurang memanfaatkan fasilitas berupa LCD proyektor dan laboratorium komputer dalam pembelajaran. Selain itu, Hasil kompetensi siswa dalam mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya 52% dari siswa belum memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 75. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dikembangkan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk membantu siswa dalam memahami materi keragaman budaya di Jawa Timur.

Tujuan penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk. (2) Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk. (3) Untuk mengetahui respon guru dan respon siswa terhadap multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas IV SDN Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan berupa analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Penelitian ini telah memenuhi kriteria dengan kesimpulan (1) kevalidan multimedia interaktif materi keragaman budaya mendapatkan persentasekor 94,5%, (2) keefektifan memperoleh persentase skor 90,2% pada uji coba terbatas dan 92,89% pada uji coba luas. Hasil dinyatakan sangat efektif karena mencapai ketuntasan klasikal 100% dan (3) kepraktisan memperoleh angket respon guru dengan persentase skor 96%. Sedangkan hasil angket respon siswa mendapatkan persentasekor 98,8% pada uji coba terbatas dan 92,13% pada uji coba luas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur panjatkan Allah SWT yang senantiasa memberikan Rahmat, Taufiq, serta Hidayah-Nya, sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penyusunan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Keragaman Budaya di Jawa Timur untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan kepada yang terhormat :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kaprodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
4. Dr. Endang Sri Mujiwati., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I;
5. Dr. Andri Pitoyo, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II;
6. Dr. Aan Nurfahruddin, M.Pd., selaku validator ahli media;
7. Erwin Putera Permana, M.Pd., selaku validator ahli materi;
8. Bapak/Ibu Dosen Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri;
9. Ika Yuliasari, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu;
10. Maulana Akbar Nur Affandy, S.Pd., selaku wali kelas Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu;
11. Sahabat saya Julia Sabrina Putri dan Rahma Cahyani; dan
12. semua pihak yang telah membantu proses kelancaran penyusunan skripsi.

an

ita

gi

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan, meskipun hanya ibarat setitik air bagi samudera luas.

Kediri, 11 Juli 2024



Rohma Darul Istiqomah

NPM. 2114060041

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KERANGKA TEORI	7
A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Media Pembelajaran	7
a. Pengertian Media Pembelajaran	7
b. Manfaat Media Pembelajaran	8
c. Jenis - Jenis Media Pembelajaran	9
2. Hakikat Multimedia Interaktif.....	10
a. Pengertian Multimedia Interaktif	10
b. Komponen Multimedia Interaktif.....	11
c. Karakteristik Multimedia Interaktif.....	12
d. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif.....	14
3. Capaian Pembelajaran IPAS Kelas IV SD	15
4. Keragaman Budaya di Jawa Timur	16

a. Pengertian Keragaman Budaya	16
b. Jenis Keragaman Budaya	17
c. Keragaman Budaya di Jawa Timur	18
5. Penerapan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring pada Materi Keragaman Budaya di Jawa Timur Kelas IV SD	20
B. Penelitian Terdahulu	21
C. Kerangka Berfikir	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
A. Model Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan	27
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	35
1. Lokasi Penelitian	35
2. Subjek Penelitian	36
D. Validasi Produk	36
E. Uji Coba Produk	36
1. Desain Uji Coba	36
2. Subjek Uji Coba	38
F. Instrumen Pengumpulan Data	38
1. Pengembangan Instrumen	38
2. Validasi Instrumen	39
G. Teknik Analisis Data	48
1. Tahapan - Tahapan Analisis Data	48
2. Norma Pengujian	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
A. Hasil Studi Pendahuluan	53
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	53
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	53
3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model	54
B. Hasil Validasi Media	56
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	56
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	63
3. Desain Akhir Media	64
C. Hasil Pengujian Terbatas	66
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Terbatas	66
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Terbatas	68

D. Hasil Pengujian Luas	68
1. Deskripsi Hasil Keefektifan Uji Coba Luas	68
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	70
E. Hasil Kepraktisan Media	70
1. Hasil Respon Guru	70
2. Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas	71
3. Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas	73
F. Pembahasan Hasil Penelitian	74
1. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan	74
2. Spesifikasi Multimedia Interaktif Materi Keragaman Budaya di Jawa Timur	75
3. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Multimedia Interaktif Materi Keragaman Budaya di Jawa Timur	76
4. Faktor-Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Multimedia Interaktif Materi Keragaman Budaya di Jawa Timur	76
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	78
A. Simpulan	78
B. Implikasi	79
C. Saran-Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN-LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Manfaat Media Pembelajaran	8
Tabel 2.2. Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran IPAS	15
Tabel 3.1. Angket Validasi Media Multimedia Interaktif	39
Tabel 3.2. Angket Validasi Materi Pembelajaran	41
Tabel 3.3. Angket Validasi Modul Ajar	41
Tabel 3.4. Angket Validasi Soal Evaluasi	44
Tabel 3.5. Kisi-kisi Soal Evaluasi	44
Tabel 3.6. Angket Respon Guru	46
Tabel 3.7. Angket Respon Siswa	47
Tabel 3.8. Skor Penilaian	48
Tabel 3.9. Kriteria Validasi	49
Tabel 3.10. Kriteria Keefektifan	50
Tabel 3.11. Skor Penilaian	51
Tabel 3.12. Kualifikasi Kepraktisan Produk	52
Tabel 4.1. Angket Validasi Media Multimedia Interaktif	57
Tabel 4.2. Angket Validasi Materi Pembelajaran	58
Tabel 4.3. Angket Validasi Modul Ajar	60
Tabel 4.4. Angket Validasi Soal Evaluasi	63
Tabel 4.5. Rekapitulasi Hasil Validasi	64
Tabel 4.6. Hasil Uji Coba Terbatas	67
Tabel 4.7. Hasil Uji Coba Luas	68
Tabel 4.8. Hasil Angket Respon Guru	70
Tabel 4.9. Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas	72
Tabel 4.10. Angket Respon Siswa Uji Coba Luas	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2. Alur Pengembangan	25
Gambar 3.1. Pendekatan ADDIE	27
Gambar 3.2. Halaman Cover	29
Gambar 3.3. Halaman Menu	29
Gambar 3.4. Halaman Petunjuk	29
Gambar 3.5. Halaman Profil	30
Gambar 3.6. Halaman Identitas Materi	30
Gambar 3.7. Halaman Materi	30
Gambar 3.8. Halaman Video	31
Gambar 3.9. Halaman Kuis	31
Gambar 3.10. Halaman Cover	32
Gambar 3.11. Halaman Menu	32
Gambar 3.12. Halaman Petunjuk Tombol	32
Gambar 3.13. Halaman Profil	33
Gambar 3.14. Halaman Identitas Materi	33
Gambar 3.15. Halaman Materi	33
Gambar 3.16. Halaman Video	34
Gambar 3.17. Halaman Kuis	34
Gambar 4.1. Halaman Cover	54
Gambar 4.2. Halaman Menu	54
Gambar 4.3. Halaman Petunjuk Tombol	55
Gambar 4.4. Halaman Profil	55
Gambar 4.5. Halaman Identitas Materi	55
Gambar 4.6. Halaman Materi	56
Gambar 4.7. Halaman Video	56
Gambar 4.8. Halaman Kuis	56
Gambar 4.9. Halaman Cover	64
Gambar 4.10. Halaman Menu	64
Gambar 4.11. Halaman Petunjuk Tombol	65
Gambar 4.12. Halaman Profil	65

Gambar 4.13. Halaman Identitas Materi	65
Gambar 4.14. Halaman Daftar Materi.....	65
Gambar 4.15. Materi	66
Gambar 4.16. Halaman Video	66
Gambar 4.17. Halaman Kuis	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengajuan Judul	86
Lampiran 2. Berita Acara Kemajuan Bimbingan	88
Lampiran 3. Lembar Surat Izin Penelitian	91
Lampiran 4. Lembar Keterangan Telah Melakukan Penelitian	92
Lampiran 5. Lembar Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	93
Lampiran 6. Modul Ajar	95
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi	122
Lampiran 8. Lembar Hasil Validasi Media	124
Lampiran 9. Lembar Hasil Validasi Materi	128
Lampiran 10. Lembar Hasil Validasi Modul Ajar	131
Lampiran 11. Lembar Hasil Validasi Soal Evaluasi	137
Lampiran 12. Respon Guru	141
Lampiran 13. Respon Siswa.....	144
Lampiran 14. Hasil Soal Evaluasi.....	146
Lampiran 15. Dokumentasi	150
Lampiran 16. Surat Keterangan Bebas Plagiasi	151
Lampiran 17. Hasil Uji Plagiasi	152

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada pembelajaran kurikulum merdeka mata pelajaran IPA dan IPS digabungkan menjadi mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Penggabungan mata pelajaran tersebut dikarenakan peserta didik masih melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu. Menurut Ita, dkk (2023:50) “Pada kurikulum merdeka di sekolah dasar untuk mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS karena anak-anak usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu serta tahap berfikirnya sederhana, komprehensif dan holistik.” Sedangkan menurut Suhelayanti (2023:33) “Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, mata pelajaran IPA dan IPS digabung dikarenakan peserta didik usia sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu yang utuh dan terpadu, sehingga peserta didik dapat mempelajari ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta kehidupan manusia yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Pembelajaran IPAS memberi kesempatan siswa sekolah dasar untuk mempelajari diri sendiri dan lingkungannya. Menurut Ramadhan, dkk (2024:7458) pembelajaran IPAS memberi kesempatan siswa sekolah dasar untuk mempelajari diri mereka sendiri dan lingkungannya, serta menerapkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga diperoleh pemahaman yang mendalam untuk menghadapi kesulitan di masa depan. Pernyataan tersebut sesuai dengan Dewi dan Indah (2023:58) “Mata pelajaran IPAS bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang lingkungan,

kehidupan sosial, dan teknologi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari serta untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.”

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran IPAS memberi kesempatan siswa sekolah dasar untuk mempelajari diri mereka, lingkungan, kehidupan sosial, dan teknologi untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif serta mempersiapkan menghadapi kesulitan di masa depan.

Menurut Suhelayanti, dkk (2023:51) mata pelajaran IPAS memiliki tujuan yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, adapun sebagai berikut.

1. Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;
4. Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
5. Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan
6. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, tujuan pembelajaran mata pelajaran IPAS di jenjang sekolah dasar yaitu mengembangkan kemampuan peserta didik sehingga dapat diterapkan dalam menghadapi masalah di kehidupan sehari-hari yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran di sekolah.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran di jenjang Sekolah Dasar, menurut Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) No.032/H/KR/2024 terdapat capaian pembelajaran mata pelajaran IPAS pada fase B sebagai berikut.

Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini. Peserta didik mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan, mengenal nilai mata uang dan mendemonstrasikan bagaimana uang digunakan untuk mendapatkan nilai manfaat/ memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari.

Salah satu capaian pembelajaran pada fase B mata pelajaran IPAS kelas IV adalah peserta didik mampu mengenal keragaman budaya dengan cakupan wilayah Jawa Timur. Untuk mencapai capaian pembelajaran tersebut, diperlukan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran sebagai berikut. 1) peserta didik dapat menyebutkan pengertian keragaman budaya; 2) peserta didik dapat menyebutkan jenis keragaman budaya; dan 3) peserta didik dapat menyebutkan keragaman budaya di Jawa Timur. Dengan adanya indikator pencapaian tujuan pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik dapat mengenal keragaman budaya dengan cakupan wilayah Jawa Timur.

Kenyataannya pada situasi saat ini 52% dari siswa IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu belum memahami materi keragaman budaya. Terdapat 13 siswa dari 25 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 75.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar pembelajaran IPAS materi keragaman budaya dengan cakupan wilayah Jawa Timur hasil belajar yang diperoleh masih rendah. Rendahnya hasil belajar disebabkan oleh 1) guru menggunakan media pembelajaran berupa media gambar rumah adat, senjata tradisional, dan pakaian adat yang ditempel di dinding kelas; 2) guru hanya menggunakan buku guru dan siswa sebagai bahan ajar; 3) guru kurang memanfaatkan fasilitas berupa LCD proyektor dan laboratorium komputer dalam pembelajaran.

Pada siswa kelas IV sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret, yaitu dimana anak mulai mampu berpikir logis terhadap kejadian yang nyata dan dapat mereka amati secara langsung. Pada tahap ini, siswa masih kesulitan memahami konsep yang bersifat abstrak.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah di atas, dikembangkan multimedia interaktif dengan memanfaatkan *I-Spring*. Menurut Afifah,dkk.

(2023:17) mengungkapkan bahwa, “Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vector/bitmap), grafik, musik, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.” Media ini didukung dengan menggunakan *software I-Spring*. Menurut Primasatya dan Mukmin (2023:26) *I-Spring* merupakan *software* yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif yang dapat digabungkan dengan *power point*.

Berdasarkan uraian di atas, dipilihlah judul penelitian “**Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Keragaman Budaya di Jawa Timur untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk.**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat diidentifikasi masalah-masalah yang ditemukan di SDN 2 Kudu yaitu sebagai berikut.

Permasalahan pertama yaitu guru sudah menggunakan media berupa media visual dalam materi keragaman budaya. Media visual ini berupa gambar yang ditempel di dinding kelas. Media gambar rumah adat, senjata tradisional, dan pakaian adat ini kecil sehingga kurang jelas untuk dilihat siswa dari jarak jauh.

Permasalahan kedua yaitu guru hanya menggunakan buku guru dan siswa sebagai buku pegangan dalam mengajar materi keragaman budaya. Dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya siswa kelas IV menggunakan buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajar. Di dalam buku guru berisi materi singkat berupa ilustrasi dan latihan soal dengan tampilan hitam putih. Sedangkan, buku siswa berisi rangkuman materi yang kurang lengkap.

Permasalahan ketiga yaitu guru kurang memanfaatkan fasilitas berupa LCD proyektor dan laboratorium komputer. Adanya fasilitas ini dapat dimanfaatkan dalam penggunaan media yang lebih bervariasi. Pembelajaran menggunakan media gambar, video, maupun audio dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam materi keragaman budaya.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan media pembelajaran untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami materi keragaman budaya di Jawa Timur. Menurut Afifah, dkk. (2023:17) mengungkapkan bahwa, “Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vector/bitmap), grafik, musik, animasi, video, interaksi, dll. yang telah dikemas file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.” Dalam penggunaannya multimedia interaktif memiliki keunggulan. Menurut Munir (2012:113) keunggulan dari multimedia interaktif sebagai berikut:

- a. sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif;
- b. pendidik akan membuat terobosan pembelajaran yang kreatif, inovatif ;
- c. mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran;
- d. menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar;
- e. mampu memvisualisasikan materi yang selama ini sulit untuk diterangkan hanya sekedar penjelasan; dan
- f. melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan pengetahuan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, masalah penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. kevalidan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk;
2. keefektifan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk; dan
3. respon guru dan siswa terhadap multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk?
2. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk?
3. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah

1. untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk;
2. untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk; dan
3. untuk mengetahui respon guru dan respon siswa terhadap multimedia interaktif materi keragaman budaya di Jawa Timur untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Kudu Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat hasil penelitian bagi guru dan perpustakaan UNP Kediri sebagai berikut:

1. Bagi lembaga UNP.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada perpustakaan lembaga UNP Kediri dan perpustakaan prodi PGSD untuk menambah referensi penelitian.

2. Bagi peneliti selanjutnya.

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan elemen yang belum dikaji.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, Siti Muvidah Nur., Arga, Pratama., Afika, Setyaningrum, dan Rafiq Muhammad Mughni. (2023) *Inovasi Media Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Ipa*. Semarang: Cahya Ghani Recovery.
- Amelia, Oksa dan Harini, Bunda. (2023). Kevalidan instrumen penilaian berbentuk soal objektif subtema "Indahnya Keragaman Budaya Negeriku" berorientasi HOTS bagi siswa kelas IV SD. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan*, 10(2).
- Akbar. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Rineka cipta*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arikunto,Suharsimi. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan,Edisi 3*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Azra, Nesa. (2023, Desember 14). *Mengenal Wujud Keragaman Budaya Indonesia Dan Contohnya*. Dipetik Juli 17, 2024, Dari Uici: <https://Uici.Ac.Id/Mengenal-Wujud-Keragaman-Budaya-Indonesia-Dan-Contohnya/>
- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). Nomor 023/H/Kr/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Sekolah Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka. Jakarta : Kemendikbudristek.
- Dewi, Rihwatus Setya., Indrawati, Delia, dan Indah, Agustin. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Bilangan Melalui Media Kantong Bilangan Pada Peserta Didik Kelas I Sdn Sukodono 1 Sidoarjo. *Educatioanl Journal: General And Specific Research*, 3(Juni), 211–219.
- Fatmala, Diyan dan Upik Yelianti.(2016). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Plantae Untuk Siswa Sma Menggunakan Eclipse Galileo.*Jurnal Biodik*, 2(1), 1-6.
- Gia,Ade Aras dan Apridona Surizka.(2023).Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Google Site Untuk Meningkatkan Pemahaman Proses Pembuatan Video Profile Pada Mahasiswa Dkv Univerisitas Pgri Silampari. *Jatilima*, 5(2), 95-99
- Hanifah, Desty Putri., Supadmi, Mustafa., Wibowo, Sigit., Wardani, Kalfika Devi, dan Budiyo, Agus. (2023). *Teori Dan Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Penerbit Pradina Pustaka.
- Hidayanto, Nur. (2017). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Kemampuan Komunikasi Matematika Pada Materi Spldv Dan Spltv Smk Menggunakan*

- Adobe Flash Cs6*. Purwokerto : Universiyas Muhammadiyah Purwokerto. (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, 2017).
- Ita, Efrida., Maria, Carmelita Tali Wang, dan Maria Desidaria Noge. (2023). *Buku Ajar Mata Kuliah Terintegrasi Bahasa Ibu :Pembelajaran Multilingual Di Sekolah Dasar*. Pekalongan : PT Nasya Expansing Management.
- Irsalina, Ayu dan Kusumawati, Dwiningsih. 2018. Analisis Kepraktisan Pengembangan Lembar Kegiatan Peserta Didik (Lkpd) Berorientasi Blended Learning Pada Materi Asam Basa. 3(3). Diakses 31 Desember 2018. Dari Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia.
- Julianto, Tri., Karimatus Saidah., dan Erwin Putera Permana. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Materi Keragaman Budaya di Nganjuk untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal PendidikanTambusai*, 1(6), 1078-1085.
- Kumbara, I. Made Angga Indra (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi lingkaran sebagai upaya meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa SMP* (Skripsi, Universitas Pendidikan Ganesha). Undiksha Repository
- Komandoko, Gamal. (2010). *Ensiklopedia Pelajar Dan Umum-Buku Serbe Tahu Pengetahuan Umum Indonesia Dan Dunia*. Jakarta: PT.Buku Kita.
- Maisarah., Romi, Mesra., Putri, Agustina, dan Putu Satya Narayanti (2023). *Media Pembelajaran*. Serang Banten : Sada Kurnia Pustaka. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/5effeaaaqbaj?hl=id&gbpv=1&dq=ispring&pg=pa121&printsec=frontcover
- Masitoh, Leli., Pamungkas, Aan Subhan., dan Sukirwan. (2022, Juli-Desember). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Pada Pembelajaran Geometri Ruang Di Sekolah Dasar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 14, 131-148.
- Masrifa, Masrifa., Sa'datum, Munirah., Alivia, Ratu Cahyani, dan Dini Hilmatul Fauziyah (2023). *Media Interaktif Pembelajaran Ipas*. Semarang : Cahya Ghani Recovery.
- Munir. (2012). *Multimedia-Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta Anggota Ikapi.
- Ningsih, Oktarida., Desnita, Desnita., Gusnedi, Gusnedi, dan Darvina, Yenni. (2023). Validitas instrumen untuk mengukur kelayakan modul ajar fisika di SMAN 13 Padang berbasis Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17879–17886.
- Oktapatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara:Jurnal Pendidikan,Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86-100.

- Putra, Yusuf Wahyu Setiya., Wahyu, Priatmojo., Sumema., Trimalda Nur Fitriati., Ahmad, Fauzi Anggi Ariesta Kusuma., Gagah Ezhar Rahmayadi, dan Diky Wardhani (2024) . *Pengantar Teknologi Multimedia*. Tohar Media. [https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar Teknologi Multimedia/P5speqaqbaj?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Pengantar_Teknologi_Multimedia/P5speqaqbaj?hl=id&gbpv=1)
- Prasetya, Singgih Dwi. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Visual 3d Materi Organ Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas V Mi Miftahul Huda Kabupaten Kediri*. Kediri: Un PGRI Kediri.
- Pitoyo, Andri. (2020). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Kediri: Dimar Entemedia.
- Primasatya, Nurita & Mukmin, Bagus. Amirul. (2023). *Multimedia Bagi Calon Pendidik*. Kediri: Penerbit Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Ramadhan, Rafi., Bagus, Rezki Wicaksono, dan Teguh Prasetyo. (2024). *Pembelajaran Ips Pada Proses Belajar Sekolah Dasar Kelas 4 SD. Karimah Tauhid*,3(7),7457-7464,[https://doi.org/10.30997/Karimah tauhid.V3i7.14039](https://doi.org/10.30997/Karimah_tauhid.V3i7.14039)
- Rayanto, Yudi Hari dan Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2 : Teori Dan Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rizky, R., & Wibisono, T. (2012). *Mengenal Seni & Budaya Indonesia*. Jakarta: Cif (Penebar Swadaya Grup).
- Rusli, Muhammad., Hermawan, Dadang, dan Supuwiningsih, Ni Nyoman. (2017). *Multimedia Pembelajaran Yang Inovatif - Prinsip Dasar Dan Model Pengembangan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Renhoat, Samsudin. (2023). *Belajar Kebudayaan, Sosial, Dan Sejarah Dunia*. Bandung: Penerbit Indonesia Emas Group.
- Sugiarto, Caroline. (2023). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasisi Articulate Storylinea Pada Materi Keragaman Suku Dan Budaya Di Indonesia Kelas Iv Sdn 1 Lengkong Kabupaten Nganjuk* . Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Syarifuddin, dan Utari, Eka Dewi. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Palembang: Bening Media Publishing.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*. Bandung: CV.Afabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suhelayanti. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas)*. Langsa,Aceh: Yayasan Kita Menulis.
- Triana Prita., Widowati, Hening, & Achyani. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *Bioedukasi Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*, 164-169.
- Tegeh, I. Made., & Kirna, I. Made. (2014). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Wagiman, Laffifudin.(2015). *Rangkuman Intisari Semua Mata Pelajaran*. Bogor: Lembar Langit Indonesia. [Rangkuman Intisari Semua Mata Pelajaran Kelas 4 Sd/Mi - Google Books](#)

