

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI
INDONESIA KAYA BUDAYA BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI
KABUPATEN KEDIRI BAGI SISWA KELAS IV SDN SUMBEREJO 1**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat guna
Memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.)
pada prodi PGSD



OLEH :

MEILINA PERMATASARI

NPM: 2014060002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

MEILINA PERMATASARI
NPM: 2014060002

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI
INDONESIA KAYA BUDAYA BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI
KABUPATEN KEDIRI BAGI SISWA KELAS IV SDN SUMBEREJO 1**

Telah disetujui untuk diajukan kepada panitia ujian/sidang skripsi prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 04 Juli 2025

Pembimbing I



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd

NIDN:0710128902

Pembimbing II



Dr. Karimatus Saidah, M.Pd

NIDN:0710039103

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

MEILINA PERMATASARI

NPM: 2014060002

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI
INDONESIA KAYA BUDAYA BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI
KABUPATEN KEDIRI BAGI SISWA KELAS IV SDN SUMBEREJO 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian//Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 17 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd
2. Penguji I : Ita Kurnia, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Karimatus Saidah, M.Pd



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN.0024086901

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya
Nama : Meilina Permatasari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 18 Mei 2002
NPM : 2014060002
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 di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 2025

Yang Menyatakan



MEILINA PERMATASARI
NPM: 2014060002

LEMBAR MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.

Dia mendapat (pahala) dari (kebijakan) yang dikerjakannya dan mendapat
(siksa) dari (kejahatan) yang diperbuatnya.”

(Q.S Al-Baqarah : 286)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya
bersama kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S Al- Insyirah, 94 : 5-6)

“ Dan bersabarlah kamu sesungguhnya janji Allah adalah benar.”

(Q.S Ar-rum : 60)

“Orang lain gak akan bisa faham *struggle* dan masa sulitnya kita yang mereka
ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuanglah untuk diri sendiri
walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita dimana dimasa depan
akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini.

Tetap berjuang ya ☺

Orang tua di rumah menanti kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan,
jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding
dengan perjuangan mereka menghidupimu.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur dihaturkan kehadurat Allah SWT atas segala limpahan karunia- Nya, sehingga penulisan ini dapat di selesaikan dengan baik dan tepat. Dengan rasa bangga, karya ini, penulis persembahkan kepada:

1. Cinta pertama dan panutanku, abah Mochammad dekomar. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku, perkuliahan, namun beliau bekerja keras serta mendidik, memberi motivasi, memberikan dukungan sehingga meilina mampu menyelesaikan studi sampai sarjana.
2. Pintu surgaku dan bidadari tak bersayap, umi Dyah setyorini beliau sangat berperan penting dalam proses menyelesaikan program studi saya, beliau juga tidak sempat merasakan pendidikan dibangku perkuliahan, namun beliau tidak henti memberikan semangat, serta doa agar meilina bisa menyelesaikan program studi meilina sampai selesai.
3. Adek tercinta ku, Muhammad david villa dan Azzahra nur'aini yang memberikan hiburan kepada penulis disaat semuanya terlihat suram dan stres.
4. Ibu Ilmawati fahmi imron, M.Pd. dan Ibu Karimatus saidah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan II. Terima kasih telah memberi bimbingan, nasihat, dan dukungan hingga bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Fauzie pangestu nur hasan, Ira destiana cahyani, Triana wulandari team tulang-tulang dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Teruntuk diri sendiri, terima kasih sudah berjuang, berusaha sampai detik ini. Tidak masalah terlambat yang penting selesai. Hidup terus berjalan jangan pernah menyerah untuk sesuatu yang sudah kamu ambil. Penyusunan skripsi ini banyak mengeluarkan air mata, capek, marah. Kamu kuat kamu bisa. Perempuan pertama di keluarga, cucu pertama di keluarga terima kasih sudah menyelesaikan tugas negara ini.

RINGKASAN

Meilina Permatasari : Pengembangan *Multimedia interaktif* Berbasis Kearifan lokal Pada Materi “Indonesiaku Kaya Budaya” Kelas 4 SDN 1 Sumberejo Kec. Ngasem, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci : Pengembangan, Multimedia Interaktif, Kearifan Lokal.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran konvensional di kelas yang membuat siswa merasa bosan dan tidak memahami materi. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi tidak efektif dan interaksi antara guru dan siswa menjadi pasif. Hasil belajar siswa pada ulangan harian materi “Indonesiaku kaya budaya berbasis kearifan lokal Kabupaten Kediri” ada 11 siswa mencapai tidak tuntas dan 2 siswa mencapai tuntas.

Berdasarkan latar belakang tersebut munculah beberapa tujuan penelitian, yaitu (1) untuk mengetahui kevalidan dari multimedia interaktif berbasis *i-spring* pada materi “Indonesiaku kaya budaya berbasis kearifan lokal Kabupaten Kediri” untuk diterapkan kepada siswa-siswi sekolah dasar (2) untuk mengetahui kepraktisan penggunaan multimedia interaktif berbasis *i-spring* pada materi “Indonesiaku kaya budaya berbasis kearifan lokal Kabupaten Kediri” untuk guru dan siswa dalam pembelajaran (3) untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis *i-spring* pada materi “Indonesiaku kaya budaya berbasis kearifan lokal Kabupaten Kediri” untuk diterapkan pada siswa.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *analysis, design, development, implementation, evaluation*. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa di SDN Sumberejo 1 dan SDN Karangrejo 1. Guru yang terlibat adalah guru kelas dan siswa yang terlibat terdapat 13 siswa dan 27 siswa. Teknik pengumpulan data pada uji luas dilakukan pada SDN Karangrejo 1 berjumlah 27 siswa. Teknik pengumpulan data pada uji terbatas dilakukan pada SDN Sumberejo 1 berjumlah 13 siswa. Instrumen pengumpulan data pada uji luas dan uji terbatas berupa angket dan tes. Analisis data untuk menguji kevalidan menggunakan skala *likert* divalidasi oleh ahli media dan ahli materi.

Analisis data untuk menguji kepraktisan siswa menggunakan skala *guttman*. Analisis data untuk menguji kepraktisan guru menggunakan skala *likert*. Analisis data untuk menguji keefektifan siswa menggunakan *post-test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini valid dengan rata-rata 84% untuk uji kevalidan media dan 84% untuk uji kevalidan materi. Pada uji kepraktisan dikatakan sangat praktis dengan rata-rata persentase 91% untuk uji coba terbatas dan rata-rata persentase 85% pada uji coba luas. Pada ketuntasan belajar klasikal siswa menggunakan soal *post-test* dengan skor persentase 100% untuk uji luas dan uji terbatas dikatakan sangat efektif.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan PGSD. Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ibu Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu mahasiswa dalam menyelesaikan penyusunan naskah skripsi.
5. Dr.Ibu Karimatus Saidah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu mahasiswa dalam menyelesaikan penyusunan naskah skripsi.
6. Bapak dan Ibu guru SDN Sumberejo 1 Kabupaten Kediri selaku guru yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SDN Sumberejo 1 Kabupaten Kediri.
7. Bapak dan Ibu guru SDN Karangrejo 1 Kota Kediri selaku guru yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SDN Karangrejo 1 Kota Kediri.
8. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa naskah skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran-

saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan agar skripsi ini lebih baik lagi.

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

Kediri, 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Meilina' with a stylized flourish at the end.

Meilina Permatasari

NPM:2014060002

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
LEMBAR MOTTO.....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN.....	vi
RINGKASAN.....	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar belakang.....	1
B.Identifikasi masalah.....	5
C.Pembatasan masalah.....	5
D.Rumusan masalah.....	6
E.Tujuan penelitian.....	6
F.Manfaat penelitian.....	7
1.Manfaat teoritis.....	7
2.Manfaat praktis.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A.Kajian hasil penelitian terdahulu.....	8
B.Landasan teori.....	9
1.Media.....	9
2.Multimedia.....	13
3.I-Spring.....	17
4.Keberagaman budaya.....	18

5.Kearifan lokal.....	19
6.Capaian pembelajaran.....	27
7.Tujuan pembelajaran.....	28
C.Kerangka berfikir.....	29
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	30
A.Model/ pendekatan pengembangan.....	30
B.Prosedur pengembangan.....	31
1.Tahap analysis (Analisis).....	31
2.Tahap design (Desain).....	33
3.Tahap development (Pengembangan).....	34
4.Tahap implementation (Implementasi).....	34
5.Tahap evaluation (Evaluasi).....	35
C.Desain pengembangan.....	35
1.Uji coba terbatas.....	35
2.Uji coba luas.....	35
D.Tempat dan waktu pengembangan.....	36
1.Lokasi penelitian uji skala terbatas.....	36
2.Lokasi penelitian uji skala luas.....	36
E.Instrumen penelitian.....	36
F.Teknik pengumpulan data.....	40
1.Angket.....	40
2.Tes.....	41
3.Tes ketuntasan belajar.....	41
G.Teknik analisis data.....	42
1.Uji kevalidan media.....	42
2.Uji kepraktisan siswa.....	43
3.Uji kepraktisan guru.....	44
4.Uji keefektifan siswa.....	46

B. Metode, uji coba atau validasi produk.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	49
1. Draft awal produk.....	49
B. Data uji coba.....	51
1. Data kevalidan.....	51
2. Data kepraktisan.....	53
3. Data keefektifan.....	57
C. Analisis data.....	58
1. Deskripsi kevalidan.....	58
2. Deskripsi kepraktisan.....	59
3. Deskripsi keefektifan.....	61
D. Revisi produk.....	64
1. Desain awal & desain akhir.....	64
E. Kajian produk akhir.....	66
1. Kevalidan.....	66
2. Kepraktisan.....	67
3. Keefektifan.....	68
BAB V PENUTUP.....	70
A. SIMPULAN.....	70
B. SARAN.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 capaian pembelajaran.....	28
Tabel 3.1 angket validasi ahli media	38
Tabel 3.2 angket validasi ahli materi.....	39
Tabel 3.3 angket respon guru.....	39
Tabel 3. 4 angket respon siswa	40
Tabel 3. 5 kisi-kisi soal.....	40
Tabel 3. 6 skor penilaian	43
Tabel 3. 7 uji validitas	43
Tabel 3. 8 skor kriteria penilaian siswa	45
Tabel 3. 9 uji kepraktisan siswa	45
Tabel 3. 10 skor uji kepraktisan guru	46
Tabel 3. 11 uji kepraktisan.....	46
Tabel 3. 12 uji keefektifan	47
Tabel 4.1 hasil validasi ahli media	52
Tabel 4. 2 hasil validasi ahli materi.....	53
Tabel 4. 3 angket guru uji terbatas	54
Tabel 4.4 angket siswa uji terbatas.....	55
Tabel 4.5 angket guru uji luas	56
Tabel 4.6 angket siswa uji luas	57
Tabel 4.7 nilai siswa uji terbatas	58
Tabel 4. 8 nilai siswa uji luas.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 kawah gunung kelud.....	22
Gambar 2. 2 tradisi larung sesaji.....	23
Gambar 2. 3 Gua Maria Lourdes.....	24
Gambar 2. 4 Gereja Pohsarang	25
Gambar 3. 1 langkah-langkah pengembangan.....	32
Gambar 4. 1 sebelum divalidasi.....	51
Gambar 4. 2 setelah divalidasi	66

BAB I

PENDAHULUAN

Latar belakang

Pendidikan adalah proses meningkatkan perkembangan dan kemajuan serta meningkatkan mutu diri atau pun potensi pada seseorang menurut (Srimula, 2024). Agar tercapainya tujuan dari pendidikan, maka seseorang harus mengikuti pembelajaran dengan baik. Berdasarkan pendapat di atas, maka pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh masyarakat dan pemerintah melalui aktivitas pengajaran secara langsung di sekolah ataupun di luar sekolah sepanjang hidup seseorang untuk memberanikan peserta didik agar mampu berperan di berbagai lingkungan masyarakat dengan tepat di masa datang. Dengan adanya pendidikan yang tepat pada peserta didik dapat mendukung terwujudnya pembelajaran yang baik.

Pendidikan dimulai dari tingkat SD, SMP, SMA, perguruan tinggi. Menurut UUD 1945, pengertian pendidikan sekolah dasar merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencentak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan dilingkungannya. Pendidikan sekolah dasar adalah pendidikan anak yang berusia 7 sampai 13 tahun sebagai pendidikan ditingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan sosial budaya. Tujuan pendidikan sekolah dasar itu sendiri adalah meletakkan kecerdasan dasar, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, dan keterampilan untuk hidup secara mandiri dan mengikuti pendidikan secara lanjut (Hidayat, 2019)

Selain itu, dengan adanya pendidikan dasar ini dapat menjadikan seorang anak membentuk individu yang mampu hidup secara berkelompok. Melalui proses pembelajaran di sekolah dasar inilah, siswa dituntut untuk menguasai semua bidang studi serta bagaimana agar dapat menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari. Sehingga pembelajaran

tidak hanya dilakukan di sekolah saja, di luar sekolah juga bisa disebut sebagai pembelajaran (Hidayat,2019).

Ada beberapa pelajaran yang harus diajarkan di dalam kurikulum. Salah satu mata pelajaran yang meningkatkan berfikir kritis siswa, yang berhubungan dengan manusia, hewan, tumbuhan adalah ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). IPAS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu pengetahuan alam yang dikolaborasikan dengan ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi peserta didik dan kehidupannya di zaman sekarang. IPAS dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu pengetahuan alam yang dikolaborasikan dengan ilmu sosial (Huda, 2024)

Tujuan utama pembelajaran IPAS menurut (Rahmayati & Prastowo, 2023) untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah alam dan sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan dari segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat. Idealnya IPS diajarkan dengan menggunakan teknologi, agar dapat menarik perhatian siswa di sertai dengan kuis2 atau game edukasi.

Berkaitan dengan kurikulum merdeka bahwa pembelajaran yang berada di kelas harus menarik dan kreatif. Dengan kata lain pembelajaran harus menggunakan media pembelajaran yang menunjang kreativitas peserta didik tanpa terkecuali mata pelajaran IPAS. IPAS merupakan mata pelajaran yang terintergrasi dengan lingkungan sekitar sehingga membutuhkan sebuah media pembelajaran konkret. Pada saat ini media pembelajaran yang sesuai dengan teknologi canggih adalah media pembelajaran yang orientasinya adalah menggunakan proyektor atau multimedia. Media yang mendukung dan mempertajam pengetahuan bisa

menggunakan multimedia interaktif, karena dengan perkembangan zaman yang semakin modern dan canggih. Banyak sekali penggunaan teknologi untuk menunjang sarana pembelajaran secara formal maupun informal. Seiring berkembangnya teknologi yang canggih ini, manusia terus semakin berkembang dengan luasnya media informasi dan komunikasi secara digital. Kemampuan manusia yang semakin canggih dapat mendukung pembelajaran yang modern serta menggunakan teknologi yang tepat guna dan disesuaikan dengan kebutuhan. Teknologi juga mempengaruhi sisi pendidikan yang harus menggunakan media pembelajaran sebagai sarana menambah pemahaman dan materi yang telah diajarkan (Nurdyansyah, 2017).

Hasil dari wawancara guru kelas IV dan pra penelitian yang dilakukan di SDN Sumberejo 1, pada tanggal 08 Agustus 2024 peneliti menemukan kendala bahwa guru tidak menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan serta guru memberikan materi pembelajaran hanya bersumber pada buku cetak atau lkpd saja tidak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sehingga membuat siswa menjadi bosan dan cenderung hanya mendengarkan penjelasan saja. Rasa bosan yang semakin tinggi mengakibatkan siswa tidak memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Sebagian siswa cenderung mencari kesibukan sendiri dengan caranya sendiri, membuat pembelajaran di kelas menjadi tidak efektif. Hal tersebut tidak sesuai dengan konsep atau teori model bahwa siswa anak SD usaha berfikirnya konkret, semakin konkret media semakin terlihat konkret usaha berfikir siswa menjadi faham. Oleh karena itu perlunya inovasi dalam media pembelajaran agar anak-anak itu faham terhadap materi “Indonesiaku Kaya Budaya”. Maka yang perlu diberi inovasi itu medianya bukan model, metode, bahan ajar. Karena media yang digunakan tidak konkret, media tidak bagus. Padahal usaha berfikir siswa sd konkret. Salah satu media konkret yang berbasis teknologi yaitu multimedia. Mengapa harus multimedia? Kenapa tidak menggunakan media visual? Mengapa pada zaman

sekarang serba canggih dan kita sudah mengenal yang namanya teknologi sehingga guru tidak boleh gaptek (gagal teknologi). Dari berbagai media yang ada multimedia dapat menarik dan meningkatkan keaktifan siswa adalah multimedia interaktif. Menurut (Munir, 2012) multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak video dan animasi menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Hasil pembelajaran pada materi “indonesiaku kaya budaya” menunjukkan bahwa 86% siswa tidak lulus KKTP (dengan KKTP =76). Berdasarkan masalah yang sudah diidentifikasi maka perlu adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran. Dengan menggunakan media berbasis teknologi atau multimedia dapat mendorong pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Kelebihan dari penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu: 1) lebih interaktif dan inovatifnya sistem pembelajaran. 2) pembelajaran pendidik dituntut untuk inovatif dan kreatif setiap saat. 3) mampu menggabungkannya antara video atau animasi gambar, musik, audio, gambar, serta teks pada satu kesatuan yang saling mendukung serta juga melengkapi supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai. 4) tercapainya sebuah tujuan pembelajaran yang diinginkan karena motivasi peserta didik yang terpacu dan meningkat. 5) materi mampu divisualisasikan dengan baik, dimana selama ini sulit diterangkan jika penjelasan hanya dengan metode ceramah atau menggunakan alat peraga konvensional. 6) melatih peserta didik agar dalam mendapatkan suatu ilmu pembelajaran dapat lebih mandiri (Swara, 2020).

Hasil tersebut di perkuat dengan penelitian terdahulu dari (Wirangga, dkk 2024) tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android menggunakan software I-spring di pelajaran IPA

dengan materi “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan” menghasilkan skor 44 dengan rata-rata 4,4 berada pada interval >4,3-5,0 dalam kategori “sangat valid”. Sehingga dapat dikatakan bahwa media berbasis I-spring mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi “Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan”. Berdasarkan masalah, solusi, serta diperkuat dengan kajian literatur. Dapat dilakukannya penelitian dengan judul “Pengembangan multimedia interaktif pada materi indonesiaku kaya budaya berbasis kearifan lokal di Kabupaten Kediri bagi siswa kelas IV SDN Sumberejo 1”.

Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang, ditemukan beberapa masalah yang timbul dari hasil observasi di sekolah dasar: 1) model pembelajaran yang disajikan oleh guru masih menggunakan metode ceramah sehingga siswa menjadi keterbatasan ilmu pengetahuan dan sumber belajar siswa hanya terdapat pada buku yang sudah dibaca oleh siswa pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya”. 2) masih belum ada guru yang mampu memberikan inovasi dalam pembelajarannya dengan menerapkan teknologi di gital kepada siswa. 3) kreativitas yang dimiliki oleh guru masih terbatas sehingga untuk membuat inovasi pembelajaran dengan menggunakan media teknologi digital masih cenderung rendah.

Pembatasan masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian difokuskan pada permasalahan yang berkaitan dengan model pembelajaran untuk memanfaatkan media internet sebagai media dan penyedia informasi yang luas pada materi pembelajaran “Indonesiaku Kaya Budaya”. Internet dapat membantu siswa belajar mandiri maupun belajar sambil mencari informasi yang diperlukan untuk membuka jendela cakrawala ilmu. Dengan pembuatan multimedia interaktif berbasis I-spring yang akan digunakan untuk penelitian dalam rangka mengetahui tingkat

partisipasi dan hasil belajar siswa serta mengenalkan multimedia interaktif berbasis *I-spring* kepada guru sebagai media yang lebih mudah dan efisien digunakan di mana-mana. Penggunaan multimedia interaktif berbasis *I-spring* dapat mendukung pengembangan E-Modul, media interaktif, E-LKPD dan evaluasi pembelajaran dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis *I-spring* sebagai sarana belajar. Dengan pendekatan saintifik yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku pada sekolah tersebut diharapkan siswa lebih tertarik untuk belajar di sekolah maupun di rumah.

Rumusan masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan yang dicari pemecahannya pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan dari multimedia interaktif berbasis *I-spring* pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri” di SDN Sumberejo 1?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan multimedia interaktif berbasis *I-spring* pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri” untuk siswa sebagai media belajar mandiri di SDN Sumberejo 1?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif berbasis *I-spring* pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri” bagi siswa di SDN Sumberejo 1?

Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui kevalidan dari multimedia interaktif berbasis *I-spring* pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri” untuk diterapkan kepada siswa-siswi sekolah dasar.

2. Untuk mengetahui kepraktisan penggunaan multimedia interaktif berbasis *I-spring* pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri” untuk guru dan siswa dalam pembelajaran.
3. Untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif berbasis *I-spring* pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya Berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Kediri” untuk diterapkan pada siswa.

Manfaat penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kemajuan dalam pembelajaran, supaya mampu menghasilkan langkah lebih menarik atau maju di pembelajaran. Serta diharapkan mampu menyumbang kontribusi penuh terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada pelajaran IPAS, terkhusus untuk pengembangan produk yang berbasis *I-spring*. Pada proses penilaian dari respon pendidik dan peserta didik yang merupakan sebagai penggunaanya.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis di penelitian ini diharapkan mampu berguna untuk bermacam pihak, antara lain:

- a. Bagi seorang peneliti: Mampu menyumbangkan pengalaman ataupun wawasan terkait bagaimana pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran, terkhusus pelajaran IPAS.
- b. Bagi seorang pendidik atau guru: Mampu menyumbangkan wawasan atau referensi terkait bagaimana pemanfaatan bidang teknologi, memotivasi guru agar lebih kreatif dalam merancang pembelajaran yang variatif.
- c. Bagi seorang peserta didik: Mampu membuat keadaan dan inovasi baru pada pembelajaran serta penilaian, dapat

menumbuhkan minat, keiginan, dan semangat dalam pembelajaran.

- d. Bagi sebuah sekolah: Dapat dijadikan arahan untuk mampu menyempurnakan kualitas dari pendidikan khususnya pada pelaksanaan proses pembelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Alodia, I. (2021). *Tujuan Mata Pelajaran IPS di SMP dan MTs*.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.17515.05921>
- Deni, D. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. PT Remaja Rosdakarya.
[https://scholar.google.co.id/scholar?q=Deni,+Darmawan.+%22Pengembangan+ELearning+Teori+dan+Desain,+Bandung:+PT.%22+Remaja+Rosdakarya+\(2014\).&hl=id&as_sdt=0,5](https://scholar.google.co.id/scholar?q=Deni,+Darmawan.+%22Pengembangan+ELearning+Teori+dan+Desain,+Bandung:+PT.%22+Remaja+Rosdakarya+(2014).&hl=id&as_sdt=0,5)
- Fikri, M. P., et.al. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Samudra Biru.
- Srimulat., et.al. (2024). *Teori-Teori Pendidikan*. Widina Media Utama.
- Fadilah., et.al. (2023). *Pengertian Media. Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*, 1(2).
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2019). *Buku Media Pembelajaran*. Rajawali Pers.
<http://repository.uinsu.ac.id/11839/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Hamalik, O. (2016). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum, cet. Ke-6*. Bandung: PT remaja Rosda Karya.
- Hasan, M., et.al. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
<https://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>
- Herimanto, W. (2012). *Ilmu sosial & Budaya Dasar*. jakarta: Bumi Aksara; 2012.
- Kurnia, I. (2018). *Mengungkap Nilai-Nilai Kearifan Lokal Kediri Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Bangsa Indonesia*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 51–63.
<https://ejournal.unib.ac.id/pgsd/article/view/5710/2790>
- Kusuma, N. R., et.al. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas*.
<https://eprints.unm.ac.id/9707/1/artikel%20semnasku%20-%20Copy.pdf>
- Ma'rufah Rohmanurmeta, F. (2022). *Pengaruh Media Powerpoint Interaktif Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD*. *JPPM: Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat*, 3(2), 39–46.
<http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JPM>
- Maryatun. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Program Microsoft Powerpoint Terhadap Hasil Belajar Strategi Promosi Pemasaran Mahasiswa Semester 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Muhammadiyah Metro Tahun Ajaran 2014/2015*. *JOURNAL PROMOSI: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(1), 1–15.
<https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/ekonomi/article/viewFile/139/110>
- Mubin, M. S. (2022). *Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal: Studi Kasus Tradisi Ngaturi di Desa Wates, Kecamatan Wates, Kabupaten Kediri*. *Jurnal Adat dan Budaya*, 4(2), 72–80.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JABI/article/view/42361>

- Munadi, Y. (2019). *Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan*.
- Munir. (2015). *Pembelajaran Digital*. www.cvalfabeta.com
- Munir, M. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: alfabeta, 1–432.
- Nugraha, M. F. (2016). *Kearifan Lokal Masyarakat Cibalong dalam Melestarikan Keanekaragaman dan Pola Bersarang Kelelawar Penghuni Gua di Kawasan Karst Cibalong Kabupaten Tasikmalaya Pada Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di SD*. 1(1).
- Purnama Sari, E., et.al. (2018). *Pengaruh Pemanfaatan Museum Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pakaian Adat Tradisional Bengkulu Di SD Negeri 5 Kota Bengkulu*. <https://ejournal.unib.ac.id/juridikdasunib/article/view/5906>
- Putri, W. D., & Rukun, K. (2019). *Efektifitas Multimedia Interaktif*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3), 332–338. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/21843/13516>
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Di Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka*. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 13(1), 16. <https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v13i1.41424>
- Ramadhani, R., et.al. (2022). *Ethno-Flipped Classroom Model: Sebuah Rekomendasi Model Pembelajaran Matematika Di Masa New Normal*. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 10(2), 221. <https://doi.org/10.30821/axiom.v10i2.10331>
- Riyanto, Y. (2019). *Kurikulum Merdeka: Tantangan dan Peluang Membangun Pendidikan di Era Digital*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 30–36.
- Rohani, A. (2019). *Media instruksional edukatif*. PT Rineka Cipta.
- Rusman, K. D., & Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Rajawali Pers.
- Sa'dun Akbar, M. P. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. PT remaja rosdakarya.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan)*. *Metode Penelitian Pendidikan*, 67, 18.
- Sukmawati, V. D., & Hendriani, D. (2022). *Upacara Mendhem Golekan Dalam Tradisi Suroan Sebagai Wujud Pelestarian Kearifan Lokal (Studi Etnografi: Desa Kandangan Kecamatan Kandangan Kabupaten Kediri)*. *Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 7(1).
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep Dan Pengembangan* (1 ed.). UNY Press. <https://hermands.id/wp-content/uploads/2018/02/Multimedia-Pembelajaran-2017-Cetak-smSC.pdf>

- Swara, G. Y. (2020). *Pemanfaatan Visualisasi 3d Pada Multimedia Interaktif Dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah*. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19–24. <https://doi.org/10.21063/JTIF.2020.V8.1>
- Wati, E. R. (2016). *“Ragam Media Pembelajaran” Visual, PowerPoint, Internet, InteractiveVideo: Vol. Kata Pena*.
- Wati, E. R. (2019). *Ragam media pembelajaran*.
- Wirangga, I., Arsil, & Risdalina. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Software Ispring Pada Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 7, 168–175. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v7i1.1630>
- Yulianto, A. (2020). *Pengujian Psikometri Skala Guttman untuk Mengukur Perilaku Seksual pada Remaja Berpacaran*. *Jurnal Ilmiah Psikologi*, 18(1).