

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN KALIRONG 2**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Pada Prodi PGSD



OLEH :

DWI EMELIA SETIA NINGSIH

NPM: 2214060236

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

DWI EMELIA SETIA NINGSIH

NPM : 2214060236

JUDUL :

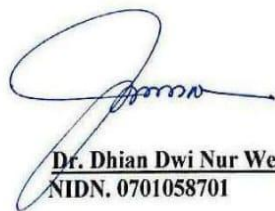
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN
LOKAL BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS 4 SDN KALIRONG 2**

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

Tanggal : 23 Juni 2026

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, S.Pd, M.Pd.
NIDN. 0701058701



Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.
NIDN. 0730098803



Dipindai dengan CamScanner

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

DWI EMELIA SETIA NINGSIH

NPM : 2214060236

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN
LOKAL BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
KELAS 4 SDN KALIRONG 2**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitian penguji :

1. Ketua : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Abdul Aziz Hunaifi. S.S., M. A
3. Penguji II : Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP



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



HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dwi Emelia Setia Ningsih
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempoat/Tanggal Lahir : Kediri, 07 September 2002
NPM : 2214060236
Fakultas/Prodi : FKIP/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, 21 Juni 2026

Yang Menyatakan



Dwi Emelia Setia Ningsih

2214060236

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“ Allah SWT, tidak mengatakan hidup ini mudah. Tetapi Allah SWT, berjanji bahwa sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan.”

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

“ Keberhasilan bukanlah milik orang pintar. Melainkan milik mereka yang senantiasa berusaha”

B.J Habibie

“Direndahkan dimata manusia, ditinggikan dimata Tuhan, *Prove Them Wrong*”

“ *Gonna fight and don't stop, until you are proud*”

Karya ini saya persembahkan untuk : Karya sederhana ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan kekuatan di setiap langkah perjalanan ini, kepada kedua orang tua tercinta yang tidak pernah lelah mendoakan, berjuang, dan mengorbankan segalanya tanpa pernah meminta balasan serta kasih sayangnya yang tidak dapat terbalaskan dengan kata-kata, kepada keluarga yang selalu menjadi tempat pulang paling hangat di saat lelah dan ragu menyapa, kepada para dosen dan guru yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, membuka jalan pengetahuan, serta memberikan inspirasi untuk terus belajar dan berkembang, kepada sahabat dan teman-teman yang selalu hadir memberi semangat, tawa, dan dukungan di saat jatuh maupun bangkit, serta kepada diriku sendiri yang mungkin sering hampir menyerah namun tetap memilih bertahan sampai di titik ini, semoga karya ini menjadi langkah kecil yang bermakna sebagai bukti bahwa setiap lelah, doa, dan perjuangan yang pernah ada tidak pernah sia-sia dan akan selalu menemukan maknanya pada waktu yang tepat.

ABSTRAK

Dwi Emelia Setia Ningsih. Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Budaya Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDN Kalirong 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci : Multimedia Interaktif, Kearifan Lokal, Budaya, Pendidikan Pancasila, Hasil Belajar.

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Kalirong 2 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi yang berkaitan dengan kearifan lokal Budaya Tengah. Selain itu, proses penyampaian materi belum optimal karena guru masih menggunakan metode konvensional yang kurang melibatkan keaktifan siswa, sehingga pembelajaran terkesan monoton dan siswa kurang termotivasi. Guru juga belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal dan masih bergantung pada bahan ajar yang tersedia. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Budaya Tengah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Budaya Tengah, menganalisis tingkat kepraktisan penggunaan multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta mengukur tingkat keefektifan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kalirong 2.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi *tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi, satu ahli media, satu guru kelas IV, serta siswa kelas IV SDN Kalirong 2. Uji coba terbatas dilakukan kepada 8 siswa, sedangkan uji coba luas dilakukan kepada 12 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes hasil belajar berupa pretest dan posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kevalidan multimedia memperoleh persentase 95% dari ahli materi dan 95% dari ahli media dengan kategori sangat valid, tingkat kepraktisan memperoleh rata-rata persentase 94,85% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respons guru dan siswa, serta tingkat keefektifan memperoleh nilai N-Gain sebesar 84% pada uji coba terbatas dan 92% pada uji coba luas dengan kategori sangat efektif, serta terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari pretest ke posttest. Berdasarkan hasil tersebut, multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Budaya dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Kalirong 2.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena atas pekenan-Nya dan ridho-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal "Budaya Tengah" Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kalirong 2"

Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga besar yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan semangat selama proses penulisan.
2. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri
3. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri
5. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan dan arahan.
6. Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan bimbingan dan arahan.
7. Sahabat dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 21 Juni 2026



Dwi Emelia Setia Ningsih

NPM 2214060236

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	4
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Masalah	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	7
B. Landasan Teori.....	10
C. Kerangka Berpikir.....	51
BAB III METODE PENELITIAN.....	46
A. Model/ Pendekatan Pengembangan.....	46
B. Prosedur Pengembangan	47
C. Desain Pengembangan.....	53
D. Tempat dan Waktu Perancangan	55
E. Instrumen Penelitian	56
F. Teknik Pengumpulan Data	57
G. Teknik Analisis Data	67
H. Metode, uji coba, dan atau validasi produk.....	81

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI, DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	75
B. Penguji Produk	79
C. Validasi Produk	85
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	98
BAB V PENUTUP.....	109
A. Simpulan.....	109
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran.....	38
Tabel 3. 1 Rincian Waktu Penelitian.....	56
Tabel 3. 2 Instrumen Pengumpulan Data.....	57
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Pedoman Obsevasi	58
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	59
Tabel 3. 5 Kriteria Validator	70
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Validasi Media.....	71
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket Validasi Materi	63
<i>Tabel 3. 8 Kisi-kisi Angket Respom Guru</i>	<i>64</i>
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Angket Respom Siswa	66
Tabel 3. 10 Kisi-kisi soal	67
Tabel 3. 11 Kriteria Validitas.....	69
Tabel 3. 12 Kriteria Kepraktisan.....	71
Tabel 3. 13 Kriteria Keefektifan	72
Tabel 4. 1 Desain Awal Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal ‘’Budaya Tengah’’	78
Tabel 4. 2 Hasil Rekapulasi dari Validator Ahli Materi	80
Tabel 4. 3 Hasil Rekapulasi dari Validator Ahli Media.....	80
Tabel 4. 4 Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan Respon Guru.....	90
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kepraktisan Terbatas Berdasarkan Angket Respon Siswa...	91
Tabel 4. 6 Hasil Kepraktisan Uji Coba Luas Angket Respon Siswa	92
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Terbatas	93
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Uji Coba Luas	85
Tabel 4. 9 Desain Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal ‘’Budaya Tengah’’	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir.....	45
Gambar 3. 1 Desain Langkah Model Pengembangan ADDIE	47
Gambar 3. 2 Menu Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	118
Lampiran 2 Berita Acara.....	119
Lampiran 3 Surat Pengantar Izin Penelitian.....	121
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	122
Lampiran 5 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	123
Lampiran 6 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	124
Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran	126
Lampiran 8 Validasi Ahli Materi	163
Lampiran 9 Validasi Ahli Media.....	166
Lampiran 10 Angket Respon Guru	169
Lampiran 11 Angket Respon Siswa (Terbatas)	173
Lampiran 12 <i>Pretest</i> (Terbatas)	174
Lampiran 13 <i>Posttest</i> (Terbatas)	175
Lampiran 14 Angket Respon Siswa (Luas)	176
Lampiran 15 <i>Pretest</i> (Luas)	177
Lampiran 16 <i>Posttest</i> (Luas)	178
Lampiran 17 Hasil Observasi.....	179
Lampiran 18 Hasil Wawancara.....	180
Lampiran 19 Angket <i>Need Assesment</i> Siswa	181
Lampiran 20 Dokumen Kegiatan	183

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk memaksimalkan potensi siswa agar mereka memiliki kemampuan dalam aspek spiritual, intelektual, kepribadian, moral yang baik, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan tidak hanya membantu memperkuat kemampuan berpikir, tetapi juga berperan penting dalam membentuk kepribadian dan mengajarkan nilai-nilai yang menjadi dasar dalam hidup di tengah masyarakat. Menurut (Pristiwanti et al., 2024), pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun pembentukan karakter sehingga mampu berperan dalam kehidupan bermasyarakat. Selanjutnya, (Saehu et al., 2018) menjelaskan bahwa pendidikan adalah proses perubahan perilaku individu yang terjadi melalui pengalaman belajar, sehingga individu dapat beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di abad ke-21 telah membawa transformasi yang sangat signifikan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran kini tidak lagi berfokus pada guru, tetapi lebih kepada siswa dengan memanfaatkan beragam media pengajaran yang inovatif. (Mayer, 2024) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran yang memadukan teks, gambar, audio, animasi, dan video sesuai dengan prinsip pembelajaran multimedia dapat membantu peserta didik mengolah informasi secara lebih efektif melalui saluran visual dan verbal, sehingga meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, guru perlu mampu menggunakan teknologi sebagai alat untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Dalam Kurikulum Merdeka, Pendidikan Pancasila berorientasi pada penguatan karakter melalui pembentukan Profil Pelajar Pancasila yang menjadi kompetensi utama peserta didik untuk menghadapi tantangan abad ke-21

(Irawati et al., 2022). Profil Pelajar Pancasila menjadi pedoman dalam penyelenggaraan pembelajaran yang tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap, keterampilan, dan karakter peserta didik. Enam dimensi Profil Pelajar Pancasila, yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif, diintegrasikan ke dalam setiap proses pembelajaran sehingga peserta didik mampu mengembangkan kompetensi secara utuh. Dengan demikian, Pendidikan Pancasila tidak hanya membentuk siswa menjadi warga negara yang memahami hak dan kewajibannya, tetapi juga memiliki karakter yang kuat, mampu menghargai keberagaman, berpikir kritis dalam menyelesaikan permasalahan, serta berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Penguatan karakter tersebut menjadi sangat penting untuk membentuk generasi yang mampu menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta dinamika sosial pada era globalisasi tanpa kehilangan jati diri sebagai bangsa Indonesia. Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila harus dirancang secara kontekstual agar nilai-nilai tersebut dapat dipahami dan diterapkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu materi penting dalam Pendidikan Pancasila untuk kelas IV adalah keragaman budaya Indonesia. Topik ini bertujuan untuk menanamkan sikap menghargai perbedaan, menumbuhkan kebanggaan terhadap budaya bangsa, serta membangun karakter cinta tanah air sejak usia muda. Menurut (Ghufron Maulana & Ro'is Abidin, 2021), budaya merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil ciptaan manusia yang diperoleh melalui proses pembelajaran dan diwariskan dari satu generasi ke generasi yang lainnya. Oleh karena itu, pembelajaran tentang keragaman budaya akan lebih bermakna jika dikaitkan dengan budaya yang ada di lingkungan sekitar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN Kalirong 2, terungkap bahwa cara belajar Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh ceramah dan pemakaian buku paket sebagai sumber utama pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media pendidikan masih sangat terbatas, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Hal ini

menyebabkan siswa kurang aktif selama pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak, khususnya tentang keberagaman budaya. Selain itu, hasil analisis nilai belajar menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (*KKM*) mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang ditetapkan oleh SDN Kalirong 2, yaitu 75, berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang sedang berada dalam fase operasional konkret membutuhkan media pembelajaran yang bisa menampilkan materi secara visual, menarik, dan interaktif. Menurut (Rahmana, 2017), media pembelajaran mencakup segala yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, minat, dan potensi siswa dalam proses belajar. Salah satu media yang sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah multimedia interaktif karena dapat mengintegrasikan elemen teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaksi dalam satu wadah pembelajaran.

Efektivitas penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil pembelajaran telah terbukti melalui sejumlah studi. Penelitian oleh Menurut (Maisaroh et al., 2021), penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam membangkitkan motivasi belajar siswa karena mampu memberikan rangsangan yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran yang tepat dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, studi Menurut (Rofi'i et al., 2022), pengembangan dan penggunaan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penyajian materi yang menarik, mudah dipahami, dan interaktif membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Selain penggunaan multimedia, pendidikan juga harus menggabungkan kearifan lokal agar materi yang diajarkan lebih relevan. Kearifan lokal adalah nilai-nilai mulia yang tumbuh dalam masyarakat dan diwariskan secara generasi sebagai bagian dari identitas budaya suatu kawasan. Pengintegrasian kearifan lokal dalam pendidikan dapat membantu siswa memahami materi berdasarkan pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta menumbuhkan kecintaan terhadap budaya daerah mereka. Dalam penelitian ini, kearifan lokal yang diangkat adalah Budaya Tengah di Kabupaten Kediri yang mencakup tradisi, seni tradisional, permainan tradisional, dan kuliner khas daerah.

Berdasarkan uraian tersebut, sangat penting untuk melakukan pengembangan Multimedia Interaktif yang berlandaskan Kearifan Lokal Budaya sebagai alat bantu dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada topik keragaman budaya. Diharapkan multimedia tersebut dapat meningkatkan performa akademik siswa, memupuk semangat belajar, dan juga memperkenalkan serta menjaga budaya lokal Kabupaten Kediri kepada para pelajar mulai dari tingkat sekolah dasar. Oleh sebab itu, penelitian ini dilaksanakan dengan judul "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Budaya untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kalirong 2."

B. Batasan Masalah

Penelitian ini bertujuan untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berbasis kearifan lokal dari budaya Budaya, dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV di SDN Kalirong 2 terhadap materi mengenai keragaman budaya. Tujuan penelitian meliputi:

1. Penelitian ini mengembangkan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Budaya sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar
2. Menggabungkan nilai-nilai kearifan lokal budaya sekitar dalam bentuk gambar, suara, dan interaksi.

3. Penggunaan media dalam pembelajaran tematik terkait dengan tema keberagaman budaya di Indonesia.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif tentang kearifan lokal Budaya untuk siswa kelas IV di SDN Kalirong 2?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam mengajarkan keberagaman budaya di SDN Kalirong 2?
3. Apakah keefektifan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif tentang kearifan lokal dapat membantu siswa memahami materi tentang keberagaman budaya lebih baik?

D. Tujuan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, tujuan penelitian dan pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang membicarakan kearifan lokal Budaya itu valid dan sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas IV di SDN Kalirong 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam mengajar tentang keragaman budaya di SDN Kalirong 2.
3. Untuk mengukur efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang menggunakan nilai-nilai lokal dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman budaya.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan tambahan informasi dalam bidang pengembangan media pembelajaran menggunakan

multimedia interaktif yang menggabungkan nilai-nilai lokal, khususnya untuk meningkatkan pemahaman budaya siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga membantu dalam mengembangkan teori pembelajaran kontekstual serta pendekatan budaya dalam sistem pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan konteks, sehingga bisa meningkatkan pemahaman, partisipasi aktif, serta rasa percaya diri siswa terhadap nilai-nilai budaya lokal.

b. Bagi Guru

Menjadi pedoman dalam membuat dan memperbaiki media pembelajaran yang kreatif serta cocok dengan sifat siswa dan kebutuhan belajar di masa kini yang serba digital.

c. Bagi Sekolah

Membantu sekolah dalam menerapkan Kurikulum Merdeka serta meningkatkan profil pelajar Pancasila dengan menggabungkan budaya lokal ke dalam pembelajaran yang lebih kreatif dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S., & Sanjaya, P. (2026). *Google Sites-Based Nusantara Storybooks Increase The Motivation To Study Ipas For Grade 3 Elementary School Students*. 15(2), 395–402.
- Agus Budi Santosa, Muhamad Syariffuddin Zuhrie, P. W. R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Gaya Belajar Erlina Damayanti Agus Budi Santosa, Muhamad Syariffuddin Zuhrie, Puput Wanarti Rusimamto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(3), 639–645.
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Model Pembelajaran Desain Grafis. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Andri. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran. *Jurnal Petik*, 6(1), 6.
- Andriani, R., & Suratman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis andrioid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 56–65. <https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.10654>
- Ayuriyanti, S. D., & Surjono, H. D. (2024). Development of Interactive Learning Multimedia by Applying Contextual Teaching and Learning for Basic Graphic Design Subjects. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 8(2), 193–200. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v8i2.56128>
- Budi Harsiwi, udi, & Dewi Arini, L. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Dan, S., Dilakukan, S., & Vitalisasi, S. (2021). (Nugroho & Pratiwi, 2021)_ *Analisis_Perbedaan_Fungsi_Kognitif_Pada*. IX(1), 35–42.
- Diki Maulansyah, R., Febrianty, D., & Asbari, M. (2023). Peran Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Penting dan Genting! *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 31–35. <https://jisma.org/index.php/jisma/article/view/483>
- Diputra, I. W. Y., & Sujana, I. W. (2023). Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Subak Timbul Pada Materi Kenampakan Alam dan Kenampakan Buatan. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 173–185. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63353>
- Diwanggoro, R. B. B., Utama, A. N. H., Handoko, J. P. S., & Idham, N. C. (2025). Exploring The Concept of Social Sustainability in Traditional Javanese Settlements in Selopamioro Village, Bantul, Yogyakarta. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 22(2), 184–198. <https://doi.org/10.23917/sinektika.v22i2.6485>
- Fathoni, A., Surjono, H. D., Mustadi, A., & Kurniawati, W. (2021). Peran Multimedia Interaktif Bagi Keberhasilan Pembelajaran Sistem Peredaran

- Darah. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 147–157. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.33931>
- Ghufron Maulana, M., & Ro'is Abidin, M. (2021). Perancangan Ilustrasi Wujud Kebudayaan Menurut Koentjaraningrat Di Pondok Pesantren an-Nur Li Al-Murtadlo Pada Media Kaus. *Jurnal Barik*, 2(1), 41–53. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Harini, N., Suhariyanto, D., Indriyani, I., Novaria, N., Santoso, A., & Yuniarti, E. (2023). Pendampingan Pemberdayaan Masyarakat dalam Meningkatkan Perekonomian Desa. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 4(2), 363–375. <https://doi.org/10.37680/amalee.v4i2.2834>
- Hendriyani, S., & Raharjo. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Animasi Interaktif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Materi Sistem Gerak Kelas Xi. *Bioedu*, 8(2), 185–193. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Husein B, H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Semarang: Fatawa*.
- Ibrahim, F., Hendrawan, B., & Sunanih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 1(2), 102–108. <https://doi.org/10.57235/jleb.v1i2.1192>
- Irawati, D., Iqbal, A. M., Hasanah, A., & Arifin, B. S. (2022). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Mewujudkan Karakter Bangsa. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 1224–1238. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3622>
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu,. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Khorida, M. F. dan L. M. (2019). Pendidikan karakter anak usia dini: Konsep & aplikasinya dalam PAUD/ Muhammad Fadlillah & Lilif Mualifatu Khorida | OPAC Perpustakaan Nasional RI. *Didaktika : Jurnal Kependidikan*, 13 no 2, 56–67. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=866799>
- Magdalena, I., Tri Sutrisno, B., Abdul Jabbar, H., Romahi, M. A., Al – Azis, M. M., & Darmadi, N. (2023). Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar Untuk Siswa Kelas Rendah Sampai Kelas Tinggi Sdn Cimone 01 Kota Tangerang. *COMSERVA : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(06), 2221–2229. <https://doi.org/10.59141/comserva.v3i06.999>
- Maisaroh, D., Astuti, P., & Ibrahim. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Journal*, 2(9), 46–53.

- Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25. <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Nawastuti, D. (2018). Kearifan Lokal Masyarakat Pesisir dalam Memahami Teknologi Hasil Perikanan. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, Dan Entrepreneurship*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.30588/jmp.v8i1.374>
- Nissa, Z. R., & Ryolita, W. P. (2025). Jurnal Ilmu Budaya Dasar. *Jurnal Ilmu Budaya*, 13(1), 11.
- Nuraini, M., Susilaningsih, S., & Wedi, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Perubahan Wujud Benda Bagi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 33–40. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p033>
- Pradana, I., Setyosari, P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Materi Cahaya. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 26–32. <https://doi.org/10.17977/um031v7i12020p026>
- Pradnyawati, C., & Rati, N. W. (2023). Interactive Multimedia Based on a Contextual Approach to Material Changes in the form of Objects. *Mimbar Ilmu*, 28(2), 255–264. <https://doi.org/10.23887/mi.v28i2.63626>
- Pramesti, A. D., Masfuah, S., & Ardianti, S. D. (2023). Media Interaktif Nearpod Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 379–385. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4578>
- Pratama, A. S., Sari, S. M., Hj, M. F., Badwi, M., & Anshori, M. I. (2023). Pengaruh Artificial Intelligence , Big Data Dan Otomatisasi Terhadap Kinerja SDM Di Era Digital 2 . Bagaimana Big Data mempengaruhi keputusan strategis terkait SDM oleh manajemen. *Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen (JUPIMAN)*, 2(4), 108–123.
- Pratama, R. A. (2018). *Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi Di Smp Patra Dharma 2 Balikpapan Learning Media Based On Articulate Storyline 2 On Drawing Function Graphs Lesson In Smp Patra Dharma 2 Balikpapan Pendahuluan Matemati*. 7(1), 19–35.
- Pristiwanti, D., Hendrayana, A., & Nulhakin, L. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis Kearifan Lokal Motif Batik Kota Serang dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1850–1856. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1352>

- Puput Tri Anggara, & Herman Dwi Surjono. (2023). Using Multimedia Interactive Learning Informatics Materials in Junior High Schools on Increasing Students' Cognitive Abilities. *Journal of Education Technology*, 7(3), 572–580. <https://doi.org/10.23887/jet.v7i3.64887>
- Purnomo, H., & Riani, L. P. (2018). Analysis of Hedonic Shopping Motives on Impulse Buying Online Store In Kediri Community. *Jurnal Bisnis Manajemen*, 2, 68–88.
- Puspitasari, D. R., & Mutiara Sari, N. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Tipe Tutorial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Motivasi Siswa SMP. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 127–136. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v4i1.1483>
- Putra, B. A., Salsabila, A. I., Nabila, K. R., & Zakiah, R. (2022). Peluang dan Tantangan Kebijakan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka pada Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Jaya. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(01), 6–13. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i01.1399>
- Rahmana. (2017). Bab II kajian teori. *BAB 2 Kajian Teori*, (1), 16–72.
- Rizaldi, S. M., Santa, & Anjaswuri, F. (2025). pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(3), 1–6.
- Rofi'i, A., Nurhidayat, E., & Santoso, E. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Video Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(4), 1589–1594. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i4.4010>
- Rusfriyanti, R. B., & Rondli, W. S. (2023). Implementasi Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 83–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p83-90>
- Saehu, A., Sariyati, I., & Syah, M. (2018). *Total Physical Response Method for Mastering English Vocabulary*. 1(Icse 2017), 73–76. <https://doi.org/10.5220/0007093100730076>
- Setiawan, Y. E. (2021). Analisis Kesalahan Mahasiswa Semester Pertama dalam Menentukan Nilai Fungsi Trigonometri Sudut Istimewa. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1), 110–121. <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4531>
- Silalahi, M. P., & Faizal. (2022). Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, 1(2), 59–71.
- Sugiharni Ayu Dessy, G. (2018). Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Creative Problem Solving. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 88–95.
- Sugiyono, D. (2019). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan

kuesioner. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi dan analisis jalur. *Manajemen Dan Bisnis*, 7(1), 84–96.

- Sukmayadi, T., & Suyitno, S. (2022). Kontribusi Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Budaya Tradisi Macanan dan Kawin Cai Untuk Memperkuat Identitas Nasional Indonesia (Studi Kasus di Desa Adiraja Kabupaten Cilacap dan Desa Babakan Kabupaten Kuningan). *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan*, 17(1), 22–32. <https://doi.org/10.14710/sabda.17.1.22-32>
- Suryani, S. M., & Hardiyantari, O. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Program Keahlian Kelas X TKJ. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(5), 223–232. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.280>
- Suryani, S., Zainudin, M., & Anggraini, A. E. (2024). 4682-14541-1-Pb. 10(2), 104–115.
- Sutrisno, Fenty Puluhulawa, & Lusiana Margareth Tijow. (2022). Penerapan Asas Keadilan, Kepastian Hukum DanKemanfaatan Dalam Putusan Hakim TindakPidana Korupsi. *Gorontalo Law Review*, 3(2), 168–187.
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 6(3), 2092–2097. <https://doi.org/10.61227/arji.v6i3.196>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Widianto, A. A., & Lutfiana, R. F. (2021). Kearifan Lokal Kabumi: Media Internalisasi Nilai-Nilai Karakter Masyarakat Tuban Jawa Timur. *Satwika : Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 5(1), 118–130. <https://doi.org/10.22219/satwika.v5i1.15929>
- Zulaika, A., Erlina, & Rachmat Sahputra. (2022). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(1), 1–7.
- Zulkarnaen, M. (2022). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal di Era Milenial. *AL MA'ARIEF : Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 4(1), 1–11. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v4i1.2518>