

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
STORYTELLING KEARIFAN LOKAL BUDAYA KEDIRI UNTUK KELAS
IV SDN KEREK**

SKRIPSI

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



OLEH:
MAECHA KUSUMA WARDANI
NPM: 19.1.01.10.0068

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026

LEMBAR PERSETUJUAN

MAECHA KUSUMA WARDANI

NPM : 19.1.01.10.0068

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
STORYTELLING KEARIFAN LOKAL BUDAYA KEDIRI UNTUK KELAS
IV SDN KEREK**

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

Tanggal: 05 Januari 2026

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



Farida Nurlaila Zunaidah, M.Pd.
NIDN.0730098803

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

MAECHA KUSUMA WARDANI

NPM : 19101100068

JUDUL :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
STORYTELLING KEARIFAN LOKAL BUDAYA KEDIRI UNTUK KELAS
IV SDN KEREK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

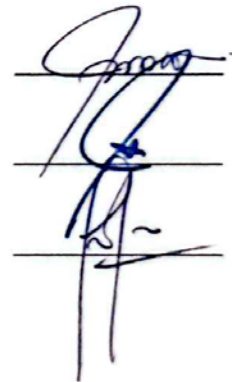
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 20 Januari 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

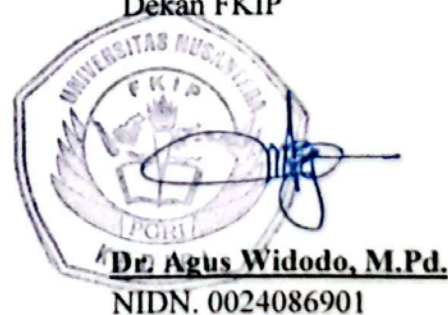
Panitia penguji:

1. Ketua : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.
2. Penguji I : Sutrisno Sahari, M.Pd.
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 : Maecha Kusuma Wardani
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tanggal Lahir : Kediri, 07 Mei 2001
NPM : 19.1.01.10.0068
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, 5 Januari 2026

Yang Menyatakan



10000
METERAI
TEMPEL
B11 A3ANX11785165

Maecha Kusuma Wardani

19.1.01.10.0068

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

Menegaskan bahwa Allah SWT tidak memberi beban atau perintah yang melebihi batas kemampuan manusia
(Q.S. Al-Baqarah: 286)

Karya ini saya persembahkan untuk :

Keluarga tercinta, Orang tua, dan semua orang yang telah kebersamai selama penyusunan skripsi ini.

ABSTRAK

Maecha Kusuma Wardani. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Storytelling* Kearifan Lokal Budaya Kediri Untuk Kelas IV SDN Kerep, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, *Storytelling*, Materi Kearifan budaya Kediri, Hasil Belajar, Siswa Kelas IV SDN Kerep

Penelitian pengembangan ini dilatar belakangi dengan, rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN Kerep pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya, selain itu dalam penyampaian materi keberagaman budaya daerah Kediri belum optimal, hal ini diperparah dengan proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional, tanpa melibatkan keaktifan siswa, sehingga proses pembelajaran terkesan monoton dan siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, guru juga belum menggunakan media pembelajaran, hanya mengandalkan LKS yang sudah ada. Maka dari itu peneliti mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *storytelling* kearifan lokal budaya Kediri. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk (1) Mengetahui tingkat validitas multimedia berbasis *storytelling* kearifan lokal budaya Kediri untuk kelas IV SDN Kerep. (2) Menganalisis tingkat kepraktisan penggunaan multimedia berbasis *storytelling* dalam mendukung proses pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal budaya Kediri kelas IV di SDN Kerep. (3) Mengukur tingkat keefektifan multimedia pembelajaran berbasis *storytelling* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas IV berbasis kearifan lokal budaya Kediri.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), dengan model pengembangan ADDIE . Pada tahap uji coba terbatas dilakukan di kelas IV dengan responden 8 siswa, sedangkan pada uji coba luas dilakukan dikelas IV dengan responden 17 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu (1) Uji kevalidan data diambil dari hasil lembar angket kevalidan ahli media dan materi, untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media dan materi (2) Uji kepraktisan , data diambil dari lembar angket respon guru dan siswa , untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran berbasis *storytelling* (3) Uji keefektifan, data diperoleh melalui hasil skor penilaian dari *pretest* dan *posttest* siswa, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan multimedia pembelajaran berbasis *storytelling*.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan (1) Kevalidan dari ahli media mendapatkan 96%, dan ahli materi mendapatkan 96,5%, hasil akhir skor kevalidan 96,25% masuk dalam kategori sangat valid (2) Kepraktisan mendapatkan total skor 97,35% masuk dalam kategori kriteria sangat praktis tanpa adanya perbaikan (3) Keefektifan berdasarkan uji coba luas memperoleh skor 89% masuk dalam kategori kriteria sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan perolehan hasil skor tersebut multimedia pembelajaran berbasis *storytelling* kearifan lokal budaya Kediri, layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS keberagaman budaya khususnya kearifan lokal budaya Kediri, kelas IV Sekolah Dasar.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas perkenan- Nya dan ridho-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Storytelling* Kearifan Lokal Budaya Kediri Untuk Kelas IV SDN Kerep” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Suami dan anak tercinta yang telah memberikan do'a dan dukungan yang tidak terhingga.
2. Orang tua yang telah memberikan do'a dan dukungan yang tidak terhingga.
3. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor UN PGRI Kediri
4. Dr. Agus Widodo, M.Pd. Selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri
5. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri
6. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. Selaku dosen pembimbing I yang selalu memeberikan bimbingan dan arahan
7. Farida Nur Laila Zunaidah, M.Pd. Selaku dosen pembimbing II yang selalu memeberikan bimbingan dan arahan
8. Kedua sahabatku yang selalu memberikan dukungan dan bantuan kepada penulis
9. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

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

Kediri, 5 Januari 2026



MAECHA KUSUMA WARDANI

NPM: 19.1.01.10.0068

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.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I: PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	7
C. Rumusan Masalah.....	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Landasan Teori.....	11
1. Media Pembelajaran	11
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	11
b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	12
c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	14
d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	15
2. Multimedia	18
a. Pengertian Multimedia	18
b. Manfaat Multimedia.....	19
3. <i>Storytelling</i>	19
a. Pengertian <i>Storytelling</i>	19
b. Kelebihan <i>Storytelling</i>	20

c. Manfaat <i>Storytelling</i>	20
d. Tujuan <i>Storytelling</i> Dalam Konteks Keberagaman Budaya	21
4. Multimedia <i>Storytelling</i>	22
5. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	23
6. Kearifan Lokal.....	25
a. Pengertian Kearifan lokal.....	25
b. Tujuan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan.....	26
7. Budaya Lokal	27
a. Pengertian Budaya Lokal	27
b. Tujuan Budaya Lokal Dalam Pembelajaran.....	28
8. Materi	29
a. Budaya Kediri	29
b. Cerita kearifan lokal budaya Kediri Gunung Kelud.....	33
9. Multimedia <i>Storytelling</i> Budaya Kediri	35
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	36
C. Kerangka Berfikir.....	39
BAB III: METODE PENELITIAN.....	42
A. Model Penelitian	42
B. Prosedur Pengembangan	44
C. Desain Pengembangan	47
D. Tempat & Waktu Pengembangan	49
E. Instrumen Penelitian & Teknik Pengumpulan Data.....	50
F. Teknik Analisis Data.....	58
G. Metode, Uji Coba, & Validasi Produk.....	63
BAB IV: DESKRIPSI, INTERPRESTASI, PEMBAHASAN.....	67
A. Hasil Studi Pendahuluan	67
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	67
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....	68
3. Desain Awal Media	68
B. Pengujian Produk	69

1. Uji Kevalidan	69
2. Uji Kepraktisan.....	72
3. Uji Keefektifan	76
C. Validasi Produk	78
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi, Uji Kepraktisan, Uji Keefektifan	78
a. Validasi Ahli Materi	79
b. Validasi Ahlli Media	79
c. Uji Kepraktisan.....	79
d. Uji Keefektifan	80
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi, Uji Kepraktisan, Uji Keefektifan	80
a. Uji Validasi.....	80
b. Uji Kepraktisan.....	81
c. Uji Keefektifan	81
3. Desain Akhir Produk	82
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	83
1. Spesifikasi Produk	83
2. Persamaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Saat Ini ..	83
3. Perbedaan Penelitain Terdahulu dengan Penelitian Saat Ini ..	83
4. Prinsip-Prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Storytelling</i> Kearifan Lokal Budaya Kediri.....	84
a. Prinsip-Prinsip	84
b. Keunggulan	85
c. Kelemahan.....	87
5. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Produk....	87
a. Faktor Pendukung Implementasi Produk	87
b. Faktor Penghambat Implementasi Produk	88
BAB V : PENUTUP.....	90
A. Simpulan.....	90
B. Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	97

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rincian waktu pengembangan	49
Tabel 3. 2 Teknik pengumpulan data	51
Tabel 3. 3 Pedoman observasi proses pembelajaran di Kelas IV SDN Kerep	51
Tabel 3. 4 Pedoman wawancara proses pembelajaran di kelas IV SDN Kerep	52
Tabel 3. 5 Pedoman angket kelas IV SDN Kerep ..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Lembar angket validasi ahli media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Lembar angket analisis kevalidan ahli materi	55
Tabel 3. 8 Lembar keparaktisan angket respon guru.....	56
Tabel 3. 9 Lembar kepraktisan angket respon siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10 Kisi-kisi soal.....	58
Tabel 3. 11 Kriteria kevalidan	60
Tabel 3. 12 Kriteria kepraktisan	61
Tabel 3. 13 Kriteria uji keefektifan	62
Tabel 4. 1 Desain Multimedia pembelajaran berbasis storytelling kearifan lokal budaya Kediri	69
Tabel 4. 2 Hasil Rekapitulasi dari Validator Ahli Materi	70
Tabel 4. 3 Hasil Rekapitulasi dari Validator Ahli Media.....	71
Tabel 4. 4 Hasil keparaktisan angket respon guru.....	73
Tabel 4. 5 Hasil keparaktisan uji coba terbatas angket respon siswa.....	74
Tabel 4. 6 Hasil keparaktisan uji coba luas angket respon siswa.....	75
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest uji coba terbatas	76
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest uji coba luas ...	77
Tabel 4. 9 Desain Multimedia pembelajaran berbasis storytelling kearifan lokal budaya Kediri	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Larung sesaji di Gumung Kelud.....	30
Gambar 2. 2 Bersih Desa	31
Gambar 2. 3 Kesenian jaranan	31
Gambar 2. 4 Wayang krucil.....	31
Gambar 2. 5 Bagan kerangka berpikir	41
Gambar 3. 1 Model ADDIE	43
Gambar 3. 2 Slide pertama multimedia berbasis storytelling budaya Kediri	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	98
Lampiran 2 Berita Acara	100
Lampiran 3 Surat Pengantar Izin Penelitian	102
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	103
Lampiran 5 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	104
Lampiran 6 Surat Keterangan Bebas Plagiasi	105
Lampiran 7 Perangkat Pembelajaran	107
Lampiran 8 Validasi Ahli Materi	134
Lampiran 9 Validasi Ahli Media	137
Lampiran 10 Angket Respon Guru	140
Lampiran 11 Angket Respon Siswa (Terbatas)	143
Lampiran 12 <i>Pretest</i> (Terbatas)	144
Lampiran 13 <i>Posttest</i> (Terbatas)	145
Lampiran 14 Angket Respon Siswa (Luas)	146
Lampiran 15 <i>Pretest</i> (Luas)	147
Lampiran 16 <i>Posttest</i> (Luas)	148
Lampiran 17 Hasil Observasi	149
Lampiran 18 Hasil Wawancara	150
Lampiran 19 Angket <i>Need Assessment</i> Siswa	151
Lampiran 20 Dokumentasi Kegiatan	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam proses pengembangan potensi manusia, pendidikan berperan sebagai upaya membentuk pribadi yang berkompeten, berkarakter, dan siap menghadapi perubahan di masa depan. Menurut Suryani (2024) hakikat pendidikan merupakan suatu proses belajar yang bertujuan mendorong aktivitas serta kreativitas siswa melalui interaksi membangun pengalaman belajar. Lebih dari sekadar sarana penyampaian pengetahuan, pendidikan juga berfungsi sebagai proses pembentukan karakter, pengembangan keterampilan, serta pembentukan nilai-nilai moral dalam diri individu. Melalui pendidikan yang berkualitas, seseorang dapat mengasah kemampuan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan sosial, serta menumbuhkan sikap integritas dan tanggung jawab.

Pendidikan secara menyeluruh berperan penting dalam menentukan arah perkembangan bangsa, karena kualitas sumber daya manusia yang unggul menjadi pendorong utama terciptanya inovasi, peningkatan produktivitas, dan pembangunan yang berkelanjutan. Pada dasarnya, tujuan pendidikan adalah membentuk individu yang memiliki integritas pribadi, moralitas yang tinggi, dan akhlak mulia, serta mengembangkan sumber daya manusia yang berilmu. Tanpa adanya sistem pendidikan yang unggul, sebuah negara akan mengalami kesulitan dalam menyiapkan generasi yang kompetitif di tengah tantangan globalisasi (Asfar & Asfar, 2020). Sistem pendidikan perlu dirancang secara menyeluruh, responsif terhadap dinamika perkembangan zaman, serta sesuai dengan tuntutan dan kebutuhan masyarakat. Pendidikan pada jenjang dasar memiliki peran krusial sebagai fondasi awal dalam membentuk cara berpikir dan perilaku peserta didik sejak usia dini.

Pembelajaran IPS memiliki urgensi tinggi, terutama pada tingkat pendidikan dasar, yang berfungsi sebagai landasan awal dalam menanamkan pemahaman siswa mengenai kehidupan sosial dan kemasyarakatan (Hermanto et al., 2019). Dalam hal ini pembelajaran IPS sangat penting mengingat, setiap siswa datang dari lingkungan sosial dan budaya yang beragam.

Dengan demikian, pembelajaran IPS berguna untuk menumbuhkan kepekaan siswa terhadap beragam persoalan sosial yang muncul di lingkungan sekitarnya. Kepekaan sosial ini mencakup kemampuan dalam mengamati, menganalisis, dan merespons berbagai persoalan yang timbul di masyarakat, seperti ketimpangan sosial, konflik antarkelompok, kemiskinan, serta isu-isu lingkungan. Dengan demikian pembelajaran IPS tidak hanya diarahkan pada pemahaman konsep, tetapi turut berperan dalam menumbuhkan kesadaran dan tanggung jawab sosial

Dalam kegiatan pembelajaran, guru memiliki peran utama yang tidak hanya sebatas menyampaikan materi pelajaran melainkan sebagai fasilitator yang menciptakan suasana belajar yang mendukung, menyenangkan, dan mendorong interaksi aktif sangat penting bagi peserta didik. Peran guru bukan sekadar penyampai materi, tetapi juga sebagai pendidik profesional dalam membina siswa, mengasah keterampilan berpikir kritis, merencanakan tindakan, menganalisis permasalahan, serta menarik kesimpulan secara mandiri dari berbagai situasi yang dihadapi (Mukhlis, 2020).

Dalam melaksanakan tanggung jawabnya, guru dituntut untuk dapat memilih serta memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai agar proses belajar berlangsung secara aktif, kreatif, dan menyenangkan. Khususnya di jenjang sekolah dasar, pembelajaran IPS sebaiknya mampu menanamkan rasa cinta kepada tanah air serta menumbuhkan sikap menghargai keberagaman budaya yang menjadi kekayaan bangsa Indonesia. Pada konteks ini, siswa kelas IV diharapkan mampu memahami materi tentang keberagaman budaya

Kediri melalui pendekatan yang kontekstual. Melalui penggunaan multimedia berbasis *storytelling*, dianggap tepat dan efisien karena memadukan unsur teknologi dengan kearifan lokal, seperti budaya daerah. *Digital storytelling* sendiri merupakan perpaduan antara elemen-elemen multimedia seperti gambar, teks, narasi suara, musik, dan video dengan seni bertutur, sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pengembangan multimedia berbasis cerita budaya lokal diharapkan tidak hanya membantu peserta didik dalam menguasai konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS secara kognitif, serta menanamkan nilai luhur budaya dan membangkitkan motivasi untuk melestarikan budaya daerahnya. Hasil observasi di SDN Kerep menunjukkan bahwa siswa kelas IV memiliki antusiasme yang besar terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia seperti kombinasi gambar, animasi, dan suara, terutama saat mempelajari materi keberagaman budaya yang dikaitkan dengan kearifan lokal Kediri. Selama ini, materi tersebut umumnya disajikan dalam bentuk teks panjang dan informasi faktual yang menuntut daya hafal tinggi, yang menjadikannya kurang tepat untuk karakter anak sekolah dasar yang lebih membutuhkan media visual untuk memahami konsep secara konkret.

Minimnya variasi media dan dominasi penyampaian berbasis teks menyebabkan siswa merasa jenuh, kesulitan memahami materi, serta kehilangan motivasi belajar. Selain observasi, wawancara singkat dan penyebaran angket siswa terlihat lebih termotivasi mengikuti pembelajaran yang memanfaatkan media visual dan audio-visual dibandingkan metode ceramah tanpa media pendukung. Ketika pembelajaran bersifat verbal semata, siswa cenderung kurang fokus dan cepat merasa bosan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis *storytelling* dengan muatan budaya lokal Kediri dinilai penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Pendekatan visual ini diharapkan mampu mendorong

partisipasi aktif siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menumbuhkan apresiasi terhadap keberagaman budaya, khususnya budaya daerah Kediri.

Melalui wawancara dengan guru kelas IV SDN Kerep mengungkap adanya hambatan dalam pembelajaran IPS, khususnya dalam menyampaikan materi keberagaman budaya. Guru mengungkapkan bahwa materi ini memuat informasi yang cukup padat dalam bentuk teks. Banyaknya informasi tertulis yang harus dipahami dan diingat membuat siswa mengalami kejenuhan. Selain itu, guru juga menyampaikan adanya permasalahan dalam pemahaman bacaan, di mana terdapat siswa yang belum mampu memahami isi teks secara mendalam, meskipun kemampuan membaca mereka sudah tergolong cukup baik. Permasalahan ini diperparah dengan penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional, yakni didominasi oleh metode ceramah dan hanya mengandalkan buku teks sebagai sumber utama. Sehingga proses pembelajaran berlangsung secara satu arah dan kurang melibatkan partisipasi aktif siswa. Lebih lanjut, guru juga menyoroti bahwa pembelajaran mengenai keberagaman budaya selama ini belum mengangkat konteks budaya lokal, khususnya budaya Kediri, secara mendalam. Upaya pengenalan terhadap budaya daerah memang pernah dilakukan, namun masih terbatas dan belum menyentuh aspek yang bermakna bagi siswa. Pengenalan budaya lokal yang disesuaikan dengan konteks kehidupan siswa berpotensi menjadi strategi efektif dalam menanamkan pemahaman yang lebih luas tentang keberagaman budaya.

Berdasarkan hasil analisis dokumen hasil belajar siswa kelas IV SDN Kerep dari total 25 siswa yang belum mencapai ketuntasan berada pada angka 60. Tercatat sebanyak 15 dari 25 siswa belum mencapai KKM yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Dalam hal ini teridentifikasi bahwa mayoritas siswa belum menguasai materi keberagaman budaya secara maksimal. Rendahnya tingkat ketuntasan belajar mencerminkan adanya permasalahan pada penggunaan pendekatan pembelajaran

yang cenderung kurang diminati oleh siswa. Media yang digunakan belum efektif dalam menghadirkan pengalaman belajar yang nyata, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar.

Data yang diperoleh dari observasi lapangan dan wawancara bersama guru kelas IV SDN Kerep mengungkapkan bahwa proses pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya masih belum efektif, terutama keberagaman budaya Kediri. Dibutuhkan inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa. Pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur *storytelling* dalam bentuk multimedia menjadi salah satu opsi strategis untuk mengatasi permasalahan tersebut karena mampu menyajikan materi secara menarik, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan siswa. Media ini memungkinkan penyajian budaya lokal, seperti tradisi dan kesenian Kediri, secara interaktif dan visual sehingga lebih mudah dipahami dan diingat.

Multimedia menggabungkan berbagai bentuk media seperti tulisan, visual, audio, dan animasi dalam satu platform untuk menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif. Seiring kemajuan teknologi digital, multimedia menjadi sarana yang efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara atraktif dan mudah dipahami. Menurut Wacano (2022), multimedia pembelajaran berperan sebagai sarana utama yang mendukung jalannya proses pembelajaran,

Penelitian-penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Apriyani (2021) menekankan bahwa metode *storytelling* merupakan cara menyampaikan informasi secara lisan yang menyenangkan, baik dengan alat bantu maupun tanpa alat. Sejalan dengan penelitian tersebut Luluk dan Adella (2023), menunjukkan bahwa penerapan metode *storytelling* dalam pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan minat belajar, kemampuan berpikir kritis, serta apresiasi siswa terhadap nilai-nilai moral dan budaya yang terkandung dalam cerita. Selain itu, metode *storytelling* dapat

menumbuhkan rasa ingin tahu dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, karena alur cerita yang menarik mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan kontekstual. Selain berfungsi sebagai media penyampaian materi, metode ini juga menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti empati, tanggung jawab, dan menghargai perbedaan budaya. Dengan demikian, *storytelling* terbukti tidak hanya memperkaya aspek kognitif siswa melalui peningkatan pemahaman konsep, tetapi juga menguatkan aspek afektif melalui pembentukan sikap positif terhadap nilai-nilai kehidupan dan budaya yang diangkat dalam cerita. Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa penelitian terdahulu dengan menggunakan metode *storytelling* terbukti efektif meningkatkan minat belajar, kemampuan berpikir kritis, dan penanaman nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Sementara itu, penelitian masa kini mengembangkan konsep tersebut menjadi *digital storytelling* yang memadukan narasi dengan media digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21.

Dalam konteks pembelajaran IPS, khususnya materi keberagaman budaya yang memuat kearifan lokal Kediri, pendekatan digital *storytelling* dinilai tepat. Teknik ini mampu menghadirkan materi visual secara menarik dan membantu siswa mengenali objek budaya melalui media digital. Digital *storytelling* terbukti mampu membangkitkan minat belajar, menciptakan kondisi kelas yang positif. Kelebihan *storytelling* terletak pada kemampuannya menyampaikan pesan melalui alur cerita yang menyentuh emosi dan membangkitkan imajinasi siswa.

Selain itu, integrasi muatan lokal dalam media pembelajaran sangat penting untuk menumbuhkan identitas dan karakter siswa melalui pengenalan terhadap budaya daerahnya. Budaya Kediri memiliki kekayaan tradisi yang meliputi kesenian seperti jaranan dan wayang krucil, upacara adat, kuliner khas, hingga Sejarah asal-usul

Gunung Kelud. Dengan demikian, pengembangan multimedia berbasis *storytelling* pengenalan budaya Kediri diharapkan mampu menjawab tantangan rendahnya efektivitas pembelajaran IPS, terutama pada materi keberagaman budaya di SDN Kerep. Penggunaan media ini tidak hanya memicu ketertarikan dan pemahaman siswa, tetapi juga menjadi sarana dalam melestarikan budaya daerah. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi pijakan dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif berbasis muatan lokal yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman.

Meskipun penggunaan multimedia dalam pembelajaran terdapat berbagai keunggulan, tetapi terdapat sejumlah kekurangan yang perlu diperhatikan beberapa kendala yang sering muncul meliputi keterbatasan kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi, belum optimalnya pemanfaatan multimedia, serta tingginya biaya awal dalam pengembangan media. Selain itu, minimnya dukungan fasilitas, keterbatasan akses internet, dan kurangnya perhatian dari pihak terkait juga menjadi hambatan dalam penerapan multimedia secara efektif di sekolah dasar. Ketergantungan yang berlebihan pada media visual tanpa diimbangi penguatan literasi seperti membaca, menulis, dan berpikir kritis dapat berdampak negatif terhadap perkembangan kemampuan literasi siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang serta mengembangkan sebuah media pembelajaran multimedia berbasis *storytelling* yang memuat kekayaan budaya lokal Kediri. Tujuan utamanya adalah menciptakan media belajar yang menarik secara visual, serta sebagai sarana edukatif yang mendukung pelestarian budaya lokal melalui pemanfaatan teknologi pendidikan yang berkembang saat ini.

B. BATASAN MASALAH

Penelitian ini membatasi fokus kajiannya pada beberapa aspek utama, yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran yang dirancang untuk menunjang guru dalam perannya mendampingi dan mengarahkan siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar.
2. Analisis terhadap dampak penggunaan media yang telah dikembangkan terhadap pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru.
3. Penelaahan mengenai kepraktisan, keefektifan, dan tingkat kemenarikan multimedia pembelajaran berbasis *storytelling* kearifan lokal budaya kediri untuk kelas IV SDN Kerep

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan, fokus dari penelitian ini diarahkan pada beberapa aspek berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas multimedia berbasis *storytelling* kearifan lokal budaya kediri untuk kelas IV SDN Kerep?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan penggunaan multimedia pembelajaran berbasis *storytelling* dalam mendukung pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal budaya kediri kelas IV di SDN Kerep?
3. Bagaimana tingkat keefektifan multimedia berbasis *storytelling* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas IV berbasis kearifan lokal budaya Kediri di SDN Kerep.

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat validitas multimedia berbasis *storytelling* kearifan lokal budaya kediri untuk kelas IV SDN Kerep.
2. Menganalisis tingkat kepraktisan penggunaan multimedia berbasis *storytelling* dalam mendukung proses pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal budaya kediri kelas IV di SDN Kerep.

3. Mengukur tingkat keefektifan multimedia pembelajaran berbasis *storytelling* dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPS kelas IV berbasis kearifan lokal budaya Kediri.

E. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian pengembangan multimedia berbasis *storytelling* budaya Kediri pada materi keberagaman budaya IPS kelas IV di SDN Kerep diharapkan penelitian ini mampu memberikan kontribusi dalam bentuk manfaat antara lain:

1. Manfaat teoritis

Dapat berkontribusi dalam memperkaya kajian ilmiah di bidang pendidikan, khususnya terkait penerapan inovasi multimedia berbasis *storytelling* dalam pembelajaran IPS pada tingkat sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat menjadi dasar bagi pengembangan media serupa oleh peneliti lain dengan pendekatan yang relevan sesuai konteks.

2. Bagi siswa

Media pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini diharapkan dapat memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi IPS mengenai keberagaman budaya, terutama yang berkaitan dengan kearifan lokal budaya Kediri, melalui penyajian yang lebih menarik, dan mudah dicerna.

3. Bagi guru

Media pembelajaran ini diharapkan dapat berperan sebagai alat bantu dalam menciptakan proses belajar yang lebih bervariasi dan interaktif. Pemanfaatan media oleh guru diharapkan menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong keterlibatan aktif mereka, serta membantu dalam menggali potensi siswa untuk memahami materi IPS secara lebih komprehensif.

4. Bagi sekolah

Dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS serta menjadi bagian dari upaya pelestarian budaya daerah dalam lingkungan pendidikan formal.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyani, R. (2021). *Implementasi Penggunaan Metode Storytelling Berbantu Audio Visual Liquid Crystal Display (LCD) Mata Pelajaran SKI Kelas V MIN 7 Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Akbar, Sa'dun. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asfar, A. M. I. T., & Asfar, A. M. I. A. (2020). Landasan Pendidikan: Hakikat Dan Tujuan Pendidikan (Implications Of Philosophical Views Of People In Education). *Method*, 1(January), 1–16.
<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22158.10566>
- Asri, A. N., Indrianti, T., & Perdanasari, N. 2018. Penerapan Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di Program Studi Manajemen Informatika. *Jurnal Ilmiah Edukasi & Sosial*, 8(2)
- Damayanti, E. (2019). Kuliner Tradisional Sebagai Identitas Budaya Lokal: Studi Kasus di Kediri. *Jurnal Gastronomi Indonesia*, 6(1), 45-53.
- Dini, J. P. A. U. (2022). Pengembangan Big Book Storytelling Dwibahasa untuk Meningkatkan Literasi Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1449-1460.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 01-17.
- Farhana, H. (2020). Analisis Perkembangan Karakteristik Anak Sekolah Dasar di Sdn Teluk Pucung I Bekasi. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 7(1), 29-43.
- Firdaus, A., Taufiq, M., & Nurkamilah, M. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Presensi Siswa Berbasis Web Dengan Menggunakan Model Addie. *PRODUKTIF: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(1), 537-547.
- Fitriani, P. (2018). Analisis Mitologi dan Nilai Pendidikan pada Cerita Rakyat Gunung Kelud sebagai Bahan Ajar di SMP. *Skripsi tidak diterbitkan*.

Surakarta: Universitas Sebelas Maret

- Gunawan, G., Marzuqi, M. N., Santoso, N. A., & Kurniawan, R. D. (2022). Tinjauan Pustaka Sistematis: Penerapan Multimedia Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Ekonomi Teknologi dan Bisnis (JETBIS)*, 1(1), 37-46.
- Gustap, S. R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Storytelling Untuk Peningkatan Kompetensi Menulis Teks Narasi. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 14(2), 617-628.
- Hafidhoh, S. A., Drajati, N. A., & Sukmawati, F. (2023). Pengembangan Media Digital Storytelling berbasis Multimodal untuk Membangun Kepercayaan Diri Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(4), 2535-2541.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hermanto, H., Japar, M., & Utomo, E. (2019). Implementasi Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Dalam Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v6i1a1.2019>
- Iasha, V., Rachmadtullah, R., Sudrajat, A., & Hartanti, D. 2019. The Impact Interactive Learning Media on The Learning Outcomes of Fifth Grade Social Science Knowledge in Elementary Schools
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada media.
- Maijuana, E., Romi, Z., Zalnur, M., & Kosim, M. (2025). Metode Storytelling Digital Sebagai Inovasi Pembelajaran Akhlak dan Karakter Dalam Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, 23(2), 194-203.
- Maknun, L. L., & Adelia, F. (2023). Penerapan metode storytelling dalam pembelajaran di Mi/Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(1), 34-41.
- Manurung, P. (2020). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1-12.

- Miftah, M. (2018). Pengembangan dan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran interaktif. *Jurnal Litbang: Media Informasi Penelitian, Pengembangan dan IPTEK*, 14(2), 147-156.
- Mukhlis, M. (2020). Hakikat Guru (Pendidik) Dalam Pandang Islam. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.51178/jsr.v1i1.48>
- Najla, A. P., Izzati, N. V., Oktaviani, D., & Marini, A. (2022). Digital Storytelling Untuk Meningkatkan Karakter Siswa Sd Pada Kurikulum “Merdeka Belajar.” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2.
- Oktarika, D., Dharmayanti, W., & Puspitasari, H. (2025). Analisis Faktor Pendukung dan Penghambat Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran di MTs S Miftahussa’adah Pontianak. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer (JPTIK)*, 7(1).
- Pradana, I. B., Setyosari, P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam materi cahaya. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran*, 7(1), 26-32.
- Pranata, M. A., Santyadiputra, G. S., & Sindu, I. G. P. (2017). Rancangan game balinese fruit shooter berbasis virtual reality sebagai media pembelajaran. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 6(3), 256-270.
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2017). *Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Storytelling* (Doctoral dissertation, State University of Malang).
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Riduan. 2015. Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian. Bandung
- Riduwan. (2018). *Skala Pengukur Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Romadi, & Kurniawan. 2017. Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Folklore untuk Menanamkan Nilai Kearifan Lokal. *Jurnal Sejarah dan Budaya Tahun*

Kesebelas No. I, hal 79-94.

- Romadhona, N. F. (2016). Evaluasi Ketepatan Pemilihan Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Pada Kelas VII dan VIII SMP Kemala Bhayangkari 1 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(2).
- Sabani, F. (2019). Perkembangan anak-anak selama masa sekolah dasar (6–7 tahun). *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89-100.
- Sa'diyah, Z., Yulia, N. M., & Nafisah, K. L. L. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Storytelling untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *DAARUS TSAQOFAH Jurnal Pendidikan Pascasarjana Universitas Qomaruddin*, 2(1), 209-215.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M., & Azis, I. (2023). Media pembelajaran.
- Setyaningrum, B., & Diah, N. (2018). Budaya lokal di era global. *Ekpresi Seni*, 20(2), 102-112.
- Shufa, N. K. F., Khusna, N., & Artikel, S. (2018). Pembelajaran berbasis kearifan lokal di sekolah dasar: Sebuah kerangka konseptual. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1), 48-53.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian pengembangan (Research and Development/R&D). Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Suryani, M. (2024). Hakekat Pendidikan dalam Kehidupan Manusia. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 537–544. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3397>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.
- Trisnani, N., Bander, S. E., Susanti, S., Nasar, A., Supartin, S., Dhari, P. W., ... & Demulawa, M. (2025). Desain Pembelajaran Inovatif untuk Pendidikan Modern. *Penerbit Mifandi Mandiri Digital*, 1(02).
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap hasil belajar IPS ditinjau dari minat belajar siswa

- sekolah dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(2), 372-380.
- Ulya, H., & Rofian, R. (2019). Pengembangan Media Story Telling Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(2), 140-149.
- Wacanno, O. A. (2022). Multimedia Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Sebagai Game Edukasi Dalam Pengenalan Mata Uang Rupiah Pada Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Networking and Security (IJNS)*, 11(3).
- Wafiqni, N., & Nurani, S. (2018). Model pembelajaran tematik berbasis kearifan lokal. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 10(2), 255-270.
- Wartini, S. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Papan Tulis, Liquid Crystal Display (LCD) Proyektor dan Laboratorium Bahasa bagi Guru dalam Kegiatan Belajar Mengajar di SMP Negeri 1 Jetis Kabupaten Bantul.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220-1230.
- Yaumi, M. (2017). Media pembelajaran. *Pemanfaatan media bagi anak milenial kerjasama. Universitas Muhammadiyah*.
- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio terhadap Kemampuan Menyimak. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(9), 1241–1245.
- Yusmiono, B. A. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Geografi Di Universitas Pgri Palembang Tahun Akademik 2016/2017. *Faktor: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 5(1), 1-8.