

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF (PETBUD) PADA
MATERI INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU UNTUK SISWA
KELAS IV SDN MOJOROTO 4 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Maksianus Mone

NPM: 2214060299

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan sangat penting bagi kemajuan negara. Ini karena sumber daya manusia dengan meningkatnya pendidikan memainkan peran penting dalam kemajuan negara. Sifat pendidikan adalah faktor penting dalam mengubah orang menjadi lebih baik. Pendidikan layak dijalani yang dapat digunakan sebagai fondasi untuk kehidupan masa depan. Pelatihan ini bertujuan untuk menyempurnakan orang dengan mengembangkan keterampilan kognitif, emosional, psikomotorik dan sosial. Ini telah sesuai dengan penguatan hukum No. 20 di Republik Indonesia sejak tahun 2003. Memiliki kekuatan mental atau agama, kontrol diri, kepribadian, kecerdasan, kepribadian yang mulia, dan keterampilan yang diperlukan (Rosinta, 2023).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan yang mendukung tercapainya tujuan pendidikan. Menurut Schunk (2020), pembelajaran merupakan suatu proses aktif yang melibatkan individu dalam memperoleh dan membangun pengetahuan, keterampilan, serta sikap melalui pengalaman yang terstruktur. Dalam proses ini, peserta didik diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mereka melalui keterlibatan dalam kegiatan belajar yang dirancang secara sistematis dan kontekstual. Pembelajaran yang efektif meliputi penggunaan metode yang bervariasi, pemanfaatan media yang relevan, serta penciptaan suasana yang kondusif agar peserta termotivasi dan aktif berpartisipasi. Sejalan dengan pendapat Roblyer dan Hughes (2019), media pembelajaran memainkan peran penting dalam menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu pemahaman konsep secara visual dan interaktif. Selain itu, evaluasi berkelanjutan diperlukan untuk menjaga kemajuan belajar dan menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sebagaimana dikemukakan oleh Wiliam (2018) yang menekankan pentingnya asesmen formatif sebagai bagian integral dari pembelajaran yang responsif dan adaptif.

Komponen pembelajaran (media) merupakan upaya untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Menurut Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2022), media pembelajaran berperan sebagai perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran, sehingga mampu merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa. Sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran, media petabudaya (PETBUD) dirancang untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian yang visual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Aplikasi ini diharapkan mampu merangsang minat belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Sejalan dengan pendapat Sadiman dkk. (2023), media pembelajaran yang dirancang secara tepat tidak hanya menyederhanakan penyampaian pesan, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan mendalam. Pengembangan PETBUD juga memperhatikan aspek kemudahan akses dan penggunaan agar siswa dapat berinteraksi secara mandiri maupun dengan bimbingan guru dalam proses pembelajaran.

Pentignya Media memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Menurut Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino (2012), media berfungsi sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, serta perhatian siswa, sehingga dapat mempermudah pemahaman konsep yang diajarkan. Penggunaan media yang tepat mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual, yang pada akhirnya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut Sadiman dkk. (2020), media pembelajaran membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penyajian informasi yang beragam, seperti gambar, suara, dan animasi. Dengan demikian, media tidak hanya berperan sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi bagian integral dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Mojoroto 4 menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru, sehingga metode yang digunakan sebagian besar adalah ceramah. Khususnya pada materi indah keragaman dinegeriku. Pada materi indah keragaman dinegeriku, guru cenderung menggunakan metode ceramah atau penyampaian lisan tanpa menggunakan media pendukung. Hal ini menjadikan pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa, terutama di era digital yang penuh dengan teknologi interaktif. Pendekatan ceramah cenderung menempatkan siswa sebagai pendengar pasif, sehingga mereka kesulitan untuk memahami dan mengapresiasi Indah keragaman di negeriku secara mendalam. Padahal, materi indah keragaman dinegeriku sangat kaya akan nilai-nilai, simbol, dan tradisi yang membutuhkan penjelasan yang lebih visual dan konkret agar siswa dapat memahaminya dengan baik. Tanpa adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membuat siswa cenderung kurang berminat untuk mempelajari materi indah keragaman dinegeriku.

Dari wawancara dengan guru kelas IV di SDN Mojoroto 4, terungkap bahwa salah satu tantangan dalam pembelajaran adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Guru belum sepenuhnya mengembangkan media yang mampu menarik minat siswa secara maksimal. Dampaknya, minat serta kemampuan literasi siswa terbilang rendah karena metode konvensional tidak lagi efektif untuk memenuhi kebutuhan mereka yang terus berkembang. Situasi ini menunjukkan bahwa pendekatan tradisional sudah kurang relevan bagi siswa yang lebih terbuka dalam pembelajaran berbasis teknologi dan interaksi. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang lebih kreatif dan interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar serta kemampuan literasi, sehingga pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

Berdasarkan hasil analisis dokumen, ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa kelas IV di SDN Mojoroto 4 masih berada di bawah standar yang diharapkan, menunjukkan adanya kesenjangan antara hasil belajar dengan target pembelajaran yang ingin dicapai. Rendahnya nilai rata-rata ini

dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dan minimnya media dalam proses pembelajaran. Kondisi ini diperburuk oleh rendahnya siswa, yang juga turut mempengaruhi pencapaian akademis mereka. Oleh karena itu, diperlukan upaya perbaikan dalam pendekatan pembelajaran, misalnya melalui penerapan metode yang lebih variatif dan penggunaan media interaktif, agar siswa lebih termotivasi dan hasil belajar mereka dapat meningkat sesuai. diketahui bahwa nilai rata-rata siswa masih berada dibawah standar kriteria ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Dari 28 siswa, hanya 10 siswa (33,3%) yang mencapai atau melampaui nilai KKM, sementara sisanya sebanyak 18 siswa (66,7%) memperoleh nilai dibawah KKM, dengan rata-rata keseluruhan kelas 67,3.

Berdasarkan permasalahan di atas, guru perlu membutuhkan media belajar yang menarik untuk mendapatkan antusiasme siswa untuk belajar. Menurut Setiawan, media berperan dalam efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Setiawan, 2017: 28). Menurut Novarita (Noverita, 2019:8) media pembelajaran tidak hanya memberi pesan namun juga memberikan fasilitas kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai apa pun yang pesan dapat disampaikan atau disalurkan dengan cara yang direncanakan. Ini menciptakan lingkungan belajar yang bermanfaat di mana penerima dapat secara efisien dan efektif melaksanakan proses pembelajaran (Haryono, 2015: 48) Media Pembelajaran dikatakan suatu alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan atau menyampaikan pesan untuk terciptanya lingkungan belajar yang dapat merangsang pikiran dan perasaan siswa agar tercipta proses yang efektif dan efisien.

Menurut Febiharsa (2018), media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan objek pembelajaran divisualisasikan secara virtual melalui komputer. Media ini memberikan proses belajar yang lebih interaktif, di mana siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang disampaikan. Sementara itu, Prahesti (2022) mengungkapkan bahwa media ialah komponen penting pada proses komunikasi serta berperan besar dalam keberhasilan penyampaian pesan. Dalam konteks pendidikan, penggunaan media interaktif

memungkinkan siswa lebih memahami materi karena tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat berpartisipasi aktif. Media pembelajaran interaktif ini mampu menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi. Media pembelajaran yang digunakan juga harus disesuaikan dengan materi yang dibutuhkan. Pada materi Indah keberagaman dinegeriku, media yang dapat digunakan salah satunya yaitu multimedia interaktif, karena memiliki kelebihan yang dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran.

Kelebihan dari penggunaan media multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Media ini membuat siswa dapat berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran melalui elemen-elemen visual, audio, dan interaksi, sehingga siswa tidak hanya mendengarkan atau melihat, tetapi juga berperan aktif dalam memahami materi. Multimedia mengombinasi antara teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dapat disajikan secara interaktif Menurut (Kurniawati, 2018). Sehingga siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan konkret, yang membantu mereka mengingat dan memahami konsep dengan lebih baik. Pendekatan ini juga memberikan ruang bagi siswa dengan berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga dapat diserap secara lebih optimal. Dengan membuat proses belajar menjadi lebih menarik, multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran yang interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa” oleh Novitasari (2016) menemukan bahwa pemanfaatan multimedia interaktif secara signifikan mampu meningkatkan keterampilan kognitif siswa, terutama dalam pemecahan masalah matematis. Hal ini menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran menjadi kebutuhan penting untuk mencapai

hasil belajar yang optimal. Media yang interaktif dan variatif dapat merangsang minat siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi yang mungkin terasa abstrak jika diajarkan secara konvensional. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi berbagai potensi media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa.

Berdasarkan analisis kebutuhan dan tantangan yang ada, sebagai peneliti mempunyai inisiatif untuk membuat sebuah produk yang bisa dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Produk ini nama Peta Budaya (PETBUD). Peta budaya ini didesain khusus untuk memfasilitasi siswa dalam memahami kekayaan budaya Indonesia, meliputi rumah adat, pakaian tradisional, tari-tarian khas daerah, hingga senjata tradisional dari berbagai provinsi. Penggunaan aplikasi peta budaya ini diharapkan dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih seru, karena mampu menyajikan visualisasi gambar atau animasi yang menarik perhatian, sehingga memberikan kesan tersendiri bagi siswa dan menghilangkan rasa jenuh, sekaligus memperdalam wawasan mereka mengenai keberagaman budaya di Indonesia.

Peta budaya sebagai alat pembelajaran peta budaya menawarkan pengalaman unik bagi para pelajar karena mereka dapat menikmati proses belajar yang menyenangkan. Hal yang menarik dari media PETBUD adalah kemampuannya membuat siswa bersemangat dalam memahami materi pelajaran, karena mereka dapat menjelajahi keberagaman budaya Indonesia melalui gawai mereka. Selain itu PETBUD dapat dimanfaatkan dalam aktivitas kelompok memungkinkan siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah yang ada.

B. BATASAN MASALAH

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran di kelas IV di SDN Mojoroto 4 adapun batasan yang dibuat agar peneliti bisa fokus sebagai berikut :

1. penelitian ini hanya difokuskan pada proses pengembangan multimedia interaktif (PETBUD) menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

2. Materi yang dikembangkan dalam multimedia interaktif terbatas pada tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” sesuai dengan Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.
3. Penilaian terhadap multimedia interaktif ini difokuskan pada aspek validitas (oleh ahli materi dan media), kepraktisan (respon guru dan siswa), dan keterterimaan secara terbatas (uji coba kelompok kecil). Uji coba kelompok kecil merupakan bagian penting dalam pengembangan produk. Tujuan dari tahap ini adalah mendapatkan masukan langsung dari pengguna supaya produk dapat diperbaiki sesuai kebutuhan. Dalam penelitian ini, uji coba kelompok kecil dilakukan setelah produk telah divalidasi oleh para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Subjek uji coba terdiri dari 10 siswa kelas IV SDN Mojoroto 4 Kota Kediri yang dipilih secara purposive, yaitu siswa dengan berbagai tingkat kemampuan belajar agar bisa mewakili populasi secara nyata. Pelaksanaan uji coba dilakukan dengan mengintegrasikan multimedia interaktif (PETBUD) ke dalam pembelajaran materi Indahnya Keragaman di Negeriku. Siswa diminta menggunakan media tersebut dalam proses belajar. Peneliti bertindak sebagai fasilitator dan pengamat selama kegiatan berlangsung untuk memperhatikan respons siswa terhadap media, kesesuaian konten, kejelasan instruksi, tampilan visual, serta tingkat interaktivitas media.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pembahasan di atas dapat dituliskan beberapa rumusan masalah antara lain yaitu:

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif PETBUD dikelas IV SDN mojoroto 4?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif PETBUD dikelas IV SDN mojoroto 4?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif PETBUD dikelas IV SDN mojoroto 4?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan dengan identifikasi permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, target yang ingin dicapai dari penelitian dan pengembangan media berupa peta budaya (PETBUD) ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan multimedia interaktif pembelajaran PETBUD dikelas IV SDN mojoroto 4
2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan multimedia interaktif PETBUD dikelas IV SDN mojoroto 4
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan multimedia interaktif PETBUD dikelas IV SDN mojoroto 4

E. MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan penelitian yang telah disusun, manfaat yang diinginkan oleh peneliti adalah:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu berbagai pihak dalam menambah pengetahuan baru terkait dengan media pembelajaran yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

2. Teoritis

a. Guru

Guru bisa memperkaya metode pengajarannya dan memanfaatkan media pembelajaran (PETBUD) ini untuk meningkatkan kualitas diri dalam proses mengajar.

b. Peneliti

Menambahkan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif mengembangkan keterampilan dalam desain dan evaluasi media pembelajaran menjadi bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.

Peneliti dapat menciptakan alat berupa peta budaya (PETBUD) yang kemudian bisa digunakan sebagai sarana pembelajaran oleh guru, sekaligus memberikan pengalaman yang bermanfaat bagi peneliti.

c. Kepala sekolah

Bagi kepala sekolah menjadi bahan pertimbangan dalam mendukung media pembelajaran berbasis teknologi disekolah untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui inovasi media pembelajaran mendukung peningkatan literasi digital sekolah bisa memperkaya metode pengajarannya dan memanfaatkan media pembelajaran (PETBUD) ini untuk meningkatkan kualitas diri dalam proses mengajar.

Peta budaya adalah alat pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman berbeda bagi siswa, karena mereka bisa belajar sambil bermain. Ciri khas yang ada pada media PETBUD membuat siswa merasa betah dalam mempelajari materi, karena mereka bisa melihat beragam budaya yang terdapat di Indonesia melalui perangkat yang mereka miliki. Penggunaan PETBUD ini juga bisa diterapkan dalam kerja kelompok sehingga siswa dapat bekerja sama untuk mengatasi masalah yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, B., Halimah, A., Nursalam, & Mattoliang, L. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 97–110. DOI: <https://doi.org/10.24252/asma.v2i1.13380>
- Saputra, I. M. P., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif dengan Model Hannafin and Peck pada Muatan IPA Kelas IV. *Mimbar Ilmu*, 26(1), 88–98. DOI: <https://doi.org/10.23887/mi.v26i1.32085>
- Halimah, I. N., & Indriani, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Pembelajaran Tematik Abad 21 bagi Siswa Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 30(2), 159–170. DOI: <https://doi.org/10.17977/um009v30i22021p159-170>
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. DOI: <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>
- Handayani, N. P., & Fidrayani. (2024). Pengaruh Pembelajaran Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3). DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15617>
- Ningrum, S. M., & Fradana, A. N. (2024). Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2). DOI: <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13235>
- Musbar, F., & Fitria, Y. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi PowerPoint untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 12(1), 681–694. DOI: <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i1.15275>
- Fikry, D., & Rahmatina. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Problem-Based Learning pada Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *e-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 12(2), 872–882. DOI: <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v12i2.14704>
- Ananda, S. R., Mappalotteng, A. M., & Bakri, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Berbasis Articulate Storyline. *Jurnal MediaTIK*, 5(1), 58–64. DOI: <https://doi.org/10.59562/mediatik.v5i1.1383>
- Hernaningtyas, I. S., Susetyarini, R. E., & Widodo, R. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif CERIA (MIC) Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 1(4). DOI: <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v1i4.2797>