

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GENJAMUR
BERBASIS CERITA RAKYAT PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK
KELAS IV SDN BANDAR LOR 3 KOTA KEDIRI**

PROPOSAL SKRIPSI

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



OLEH:

LUTFIA WINDY HERDIANTI

NPM: 22.1.40.60077

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

LUTFIA WINDY HERDIANTI

NPM: 22.1.40.60077

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GENJAMUR
BERBASIS CERITA RAKYAT PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK
KELAS IV SDN BANDAR LOR 3 KOTA KEDIRI**

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

Tanggal: 29 Juni 2026

Pembimbing I



Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
NIDN. 0710059001

Pembimbing II



Nursalim, S. Pd., M.H.
NIDN. 0005016901

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

LUTFIA WINDY HERDIANTI

NPM: 2214060077

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF GENJAMUR
BERBASIS CERITA RAKYAT PADA MATERI TEKS NARASI UNTUK
KELAS IV SDN BANDAR LOR 3 KOTA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 20 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia penguji:

- | | |
|---------------|---------------------------------------|
| 1. Ketua | : Bagus Amirul Mukmin, M. Pd. |
| 2. Penguji I | : Dr. Kukuh Andri Aka, S. Pd., M. Pd. |
| 3. Penguji II | : Nursalim, S. Pd., M.H. |



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M. Pd.

NIDN: 0024086901

LEMBAR MOTTO

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan."

(Q.S. Al-Insyirah: 6)

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya, dan sesungguhnya usahanya itu kelak akan diperlihatkan.”

(QS An-Najm: 39-40)

"Ilmu tidak akan memberikan sebagian dirinya kepadamu sampai kamu memberikan seluruh dirimu padanya."

(Imam Syafi'i)

"strive not to be a success but rather to be of value."

(Albert Einstein)

"Apa yang ditanam dengan kesungguhan hari ini akan dipanen dengan rasa syukur di kemudian hari."

(Lutfia Windy)

LEMBAR PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, pertolongan, kesehatan, dan kekuatan yang telah diberikan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Dalam setiap proses yang tidak mudah, Allah SWT senantiasa menghadirkan jalan, menguatkan langkah, dan memberikan pertolongan pada waktu yang tepat hingga saya mampu berada pada titik ini. Oleh karena itu, karya sederhana ini saya persembahkan sebagai bentuk rasa syukur atas segala nikmat dan kesempatan yang telah Allah SWT berikan.

Skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, Ibu Sri Asih dan Bapak Heriyono. Terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, kasih sayang, dukungan, serta segala pengorbanan yang telah diberikan demi masa depan saya. Ibu selalu menjadi tempat pulang yang paling hangat, sedangkan Ayah menjadi sosok yang mengajarkan arti kerja keras, tanggung jawab, dan perjuangan. Doa dan pengorbanan kalian berdua menjadi kekuatan yang mengantarkan saya hingga mampu menyelesaikan pendidikan ini.

Skripsi ini juga saya persembahkan kepada saudara saya, Randy Fathuroziq Herdiyanto. Terima kasih atas dukungan, kebersamaan, serta semangat yang selalu diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran dan perhatian yang diberikan menjadi salah satu sumber kekuatan yang membantu saya melewati berbagai tantangan selama menempuh pendidikan.

Terakhir, skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri. Terima kasih karena telah bertahan, terus melangkah, dan tidak menyerah dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses penyusunan skripsi ini. Skripsi ini menjadi bukti bahwa usaha, doa, dan ketekunan mampu membawa saya menyelesaikan perjalanan yang panjang. Semoga di masa yang akan datang saya selalu mengingat bahwa saya pernah melewati masa-masa sulit dan tumbuh menjadi pribadi yang lebih kuat dari sebelumnya.

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Lutfia Windy Herdianti
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 15 Agustus 2003
NPM : 2214060077
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 20 Juli 2026

Yang menyatakan



Lutfia Windy Herdianti
NPM: 2214060077

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR Berbasis Cerita Rakyat pada Materi Teks Narasi untuk Kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri” dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan arahan, bimbingan, motivasi, serta masukan selama proses penyusunan skripsi.
5. Bapak Nursalim, S.Pd., M.H., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, dan perhatian selama proses penyusunan skripsi.
6. Bapak Lukman Safarudin, S.Pd., selaku Kepala SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.
7. Ibu Pipit Wardiningrum, S.Pd., selaku guru kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri yang telah memberikan bantuan, arahan, serta kerja sama selama proses penelitian.
8. Kedua orang tua tercinta, Bapak Heriyono dan Ibu Sri Asih, yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, serta pengorbanan

yang tiada henti selama penulis menempuh pendidikan hingga menyelesaikan skripsi ini.

9. Keluarga, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta bantuan selama proses penyusunan skripsi.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan karya ini di masa yang akan datang.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi salah satu referensi dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kediri, 02 Juli 2026



Lutfia Windy Herdianti

NPM: 2214060077

ABSTRAK

LUTFIA WINDY HERDIANTI, 2214060077 PGSD: Pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR Berbasis Cerita Rakyat pada Materi Teks Narasi untuk Kelas Iv SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri. Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2026.

Kata kunci: multimedia interaktif, GENJAMUR, cerita rakyat, teks narasi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi dan wawancara di SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri yang menunjukkan bahwa pembelajaran teks narasi masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga pembelajaran kurang interaktif, siswa kurang aktif, mengalami kesulitan memahami materi, serta sekitar 75% siswa memperoleh nilai di bawah KKTP. Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memadukan unsur audio visual. Oleh karena itu, dikembangkan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat sebagai media pembelajaran alternatif.

Rumusan masalah penelitian meliputi tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Instrumen penelitian terdiri atas observasi, wawancara, angket kebutuhan, lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar (*post-test*). Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif GENJAMUR memperoleh tingkat kevalidan sebesar 87% (sangat valid), kepraktisan sebesar 84% pada uji coba terbatas (praktis) dan 95% pada uji coba luas (sangat praktis), serta keefektifan sebesar 90% berdasarkan ketuntasan belajar klasikal pada uji coba luas (sangat efektif). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Berdasarkan hasil penelitian, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Motto.....	iv
Lembar Persembahan	v
Pernyataan Keaslian Tulisan	vi
Prakata	vii
Abstrak	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Daftar Lampian	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	9
B. Landasan Teori	12
C. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Model/Pendekatan Pengembangan	34
B. Prosedur Pengembangan	35
C. Desain Pengembangan	42
D. Tempat dan Waktu Perancangan	45
E. Instrumen Penelitian.....	46
F. Teknik Pengumpulan Data	47
G. Teknik Analisis Data	55
H. Metode, Uji Coba, Atau Validasi Produk	60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	63

B. Data Uji Coba.....	69
C. Analisis Data	77
D. Revisi Produk.....	81
E. Kajian Produk Akhir	84
BAB V PENUTUP	95
A. Simpulan	95
B. Saran.....	96
Daftar Pustaka	98
Lampiran	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran.....	28
Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data	47
Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara	48
Tabel 3.3 Angket Kebutuhan	49
Tabel 3.4 Lembar Validasi Ahli Materi	50
Tabel 3.5 Lembar Validasi Ahli Media.....	51
Tabel 3.6 Angket Respon Guru	52
Tabel 3.7 Angket Respon Siswa	53
Tabel 3.8 Kisi-kisi Soal <i>Post-test</i>	54
Tabel 3.9 Kriteria Penilaian	56
Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan Produk	56
Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Angket Respon Guru	57
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa	57
Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan Produk Skala Likert	57
Tabel 3.14 Kriteria Kepraktisan Produk Skala Guttman	58
Tabel 3.15 Kriteria Keefektifan Produk.....	59
Tabel 4.1 Angket Hasil Validasi Ahli Media	70
Tabel 4.2 Angket Hasil Validasi Ahli Materi	71
Tabel 4.3 Angket Hasil Respon Guru Uji Terbatas	72
Tabel 4.4 Angket Hasil Respon Siswa Uji Terbatas	73
Tabel 4.5 Angket Hasil Respon Guru Uji Luas	74
Tabel 4.6 Angket Hasil Respon Siswa Uji Luas	75
Tabel 4.7 Nilai Post-test Hasil Uji Coba Terbatas	76
Tabel 4.8 Nilai Post-test Hasil Uji Coba Luas	77
Tabel 4.9 Rata-rata Hasil Angket Kevalidan	77
Tabel 4.10 Rata-rata Hasil Angket Kepraktisan Uji Coba Terbatas	79
Tabel 4.11 Rata-rata Hasil Angket Kepraktisan Uji Coba Luas	79
Tabel 4.12 Rata-rata Hasil Angket Keefektifan	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	35
Gambar 3.2 Rancangan Awal Halaman Pembuka	43
Gambar 3.3 Rancangan Awal Halaman Profil Pengembang	43
Gambar 3.4 Rancangan Awal Halaman Petunjuk Penggunaan	43
Gambar 3.5 Rancangan Awal Halaman Menu	43
Gambar 3.6 Rancangan Awal Halaman CP dan TP.....	44
Gambar 3.7 Rancangan Awal Halaman Materi	44
Gambar 3.8 Rancangan Awal Halaman Kuis Evaluasi	44
Gambar 3.9 Rancangan Awal Halaman Game Edukasi	44
Gambar 4.1 Tampilan Produk Awal Halaman Pembuka	64
Gambar 4.2 Tampilan Produk Awal Halaman Profil Pengembang	64
Gambar 4.3 Tampilan Produk Awal Halaman Petunjuk Penggunaan	65
Gambar 4.4 Tampilan Produk Awal Halaman Menu	65
Gambar 4.5 Tampilan Produk Awal Halaman CP dan TP.....	66
Gambar 4.6 Tampilan Produk Awal Halaman Materi Inti	66
Gambar 4.7 Tampilan Produk Awal Halaman Materi Contoh Teks Narasi	67
Gambar 4.8 Tampilan Produk Awal Halaman Kuis Evaluasi	67
Gambar 4.9 Tampilan Produk Awal Halaman Game Edukasi	68
Gambar 4.10 Tampilan Produk Awal Halaman Penutup	69
Gambar 4.11 Komentar dan Saran Ahli Media	81
Gambar 4.12 Komentar dan Saran Guru Uji Coba Terbatas	82
Gambar 4.13 Hasil Revisi Halaman Menu	82
Gambar 4.14 Hasil Revisi Halaman Kuis Evaluasi	83
Gambar 4.15 Hasil Revisi Halaman Game Edukasi	83
Gambar 4.16 Tampilan Produk Akhir Halaman Pembukaa	85
Gambar 4.16 Tampilan Produk Akhir Halaman Profil Pengembang	85
Gambar 4.18 Tampilan Produk Akhir Halaman Petunjuk Penggunaan	86
Gambar 4.19 Tampilan Produk Akhir Halaman Menu	86

Gambar 4.20 Tampilan Produk Akhir Halaman CP dan TP	87
Gambar 4.21 Tampilan Produk Akhir Halaman Materi Inti	87
Gambar 4.22 Tampilan Produk Akhir Halaman Materi Contoh Teks Narasi .	88
Gambar 4.23 Tampilan Produk Akhir Halaman Kuis Evaluasi	88
Gambar 4.24 Tampilan Produk Akhir Halaman Game Edukasi	89
Gambar 4.25 Tampilan Produk Akhir Halaman Penutup	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	104
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	106
Lampiran 3. Lembar Keterangan Melaksanakan Penelitian di SD	107
Lampiran 4. Lembar Keterangan Pemanfaatan Produk di SD	108
Lampiran 5. Berita Acara Kemajuan Bimbingan	109
Lampiran 6. Lembar Hasil Observasi	111
Lampiran 7. Lembar Hasil Wawancara Guru	112
Lampiran 8. Lembar Hasil Angket Kebutuhan Siswa	113
Lampiran 9. Lembar Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Media	114
Lampiran 10. Lembar Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Materi	115
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Media	116
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Materi	119
Lampiran 13. Angket Respon Guru Uji Terbatas	121
Lampiran 14. Angket Respon Siswa Uji Terbatas	123
Lampiran 15. Angket Respon Guru Uji Luas	124
Lampiran 16. Angket Respon Siswa Uji Luas	126
Lampiran 17. Hasil <i>Post-test</i> Siswa Uji Terbatas	127
Lampiran 18. Hasil <i>Post-test</i> Siswa Uji Luas	129
Lampiran 19. Dokumentasi	131
Lampiran 20. Surat Hasil Plagiasi	132
Lampiran 21. Surat Keterangan Bebas Plagiasi Lampiran	133
Lampiran 22. Produk Multimedia Interaktif GENJAMUR	134
Lampiran 23. Perangkat Pembelajaran	141
Lampiran 24. Berita Acara Ujian Skripsi.....	176
Lampiran 25. Lembar Revisi Ujian Skripsi	177

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan global. Seiring perkembangan zaman, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan berkat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi telah memberikan peluang besar untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik masa kini. Perkembangan teknologi informasi telah menghasilkan revolusi digital dalam pembelajaran, meningkatkan aksesibilitas materi, memperkaya interaktivitas, dan memungkinkan personalisasi pembelajaran. Hal ini menuntut guru untuk tidak hanya mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, tetapi juga mengintegrasikan media pembelajaran digital yang relevan dengan kehidupan siswa, salah satunya pada pelajaran Bahasa Indonesia (Masyhuri et al., 2024).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki fungsi penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa siswa, salah satunya melalui materi teks narasi. Materi ini melatih siswa untuk memahami struktur cerita, mengenali unsur-unsur intrinsik seperti tokoh, latar, dan alur. Namun kenyataannya, pembelajaran teks narasi di sekolah dasar memanfaatkan pendekatan konvensional dengan tingkat inovasi yang relatif rendah. Sebagian besar guru masih mengandalkan buku teks sebagai sumber utama dalam kegiatan pembelajaran, tanpa dukungan media yang menarik dan interaktif, sehingga siswa menjadi kurang tertarik untuk membaca maupun menulis. Pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat mampu meningkatkan daya tarik, efektivitas, dan hasil belajar siswa. Maka dari itu, pembelajaran teks narasi sangat membutuhkan dukungan media yang mampu menyajikan cerita secara visual, audio, dan interaktif (Hasanah et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Bandar Lor 3 menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran masih didominasi oleh peran guru sebagai pusat informasi (*teacher-centered*), di mana metode yang digunakan sebagian besar berupa ceramah. Pendekatan ceramah cenderung menempatkan siswa sebagai pendengar yang pasif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat membaca siswa, terutama dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang memiliki banyak bahan bacaan sebagai sumber pembelajaran. Sayangnya, siswa kurang tertarik untuk membaca karena guru jarang melakukan inovasi dalam penyajian materi. Pembelajaran umumnya hanya berpusat pada buku teks yang tampilannya kurang menarik bagi anak-anak, baik dari segi visual maupun pendekatan kontennya. Akibatnya, siswa menjadi kurang terlibat secara aktif, dan pemahaman mereka terhadap isi bacaan cenderung rendah.

Dari wawancara dengan guru kelas IV di SDN Bandar Lor 3, 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. Hal ini diperparah karena belum adanya pelatihan khusus bagi guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan berbasis teknologi. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks karena keterbatasan pengetahuan serta keterampilan dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Selain itu, kurangnya fasilitas dan dukungan dari sekolah juga menjadi hambatan dalam inovasi pembelajaran, sehingga guru kesulitan untuk berinovasi secara mandiri. Berdasarkan keterangan guru, diketahui bahwa sebagian besar siswa, yaitu sekitar 75%, masih mendapatkan nilai di bawah KKTP khususnya pada materi teks narasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, penyebab permasalahan pembelajaran teks narasi dipengaruhi oleh belum optimalnya proses pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran inovatif sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Guru masih cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber belajar utama

karena keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, minimnya pelatihan yang diperoleh, serta keterbatasan fasilitas pendukung di sekolah. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran berlangsung secara *teacher-centered* sehingga siswa belum memperoleh pengalaman belajar yang melibatkan aktivitas visual, auditori, maupun interaksi secara langsung.

Selain itu, Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ditemukan bahwa 28 siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 membutuhkan media pembelajaran interaktif. Hal ini dibuktikan dari hasil respon siswa yang menunjukkan 90,48% siswa ingin belajar menggunakan multimedia interaktif. Sebanyak 80,95% siswa mengungkapkan bahwa penggunaan media mempermudah mereka dalam memahami materi, 76,19% siswa ingin belajar menggunakan media yang berwarna, dan 76,19% siswa menyukai penggunaan media audio visual. Selain itu, 66,67% siswa menyukai pembelajaran yang disertai dengan kuis, dan 100% siswa menyatakan ingin mendapatkan cara belajar yang lebih mudah dan menyenangkan di sekolah. Data ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif sangat dibutuhkan karena dapat menyajikan tampilan yang menarik serta gambar yang lebih atraktif dibandingkan buku biasa. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan siswa dalam belajar yang lebih menarik dan interaktif dengan media pembelajaran yang tersedia di sekolah saat ini.

Selain kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif, pemilihan konten pembelajaran juga menjadi aspek penting dalam teks narasi pembelajaran. Salah satu konten yang relevan adalah cerita rakyat karena memiliki struktur narasi yang utuh sehingga memudahkan siswa memahami unsur-unsur intrinsik. (Erwanto et al., 2022) menjelaskan bahwa cerita rakyat merupakan bagian dari kearifan lokal yang mengandung nilai moral, sosial, dan budaya sehingga layak dimanfaatkan sebagai sumber belajar sekaligus media penanaman karakter. Pemanfaatan cerita rakyat juga mendukung pembelajaran yang lebih kontekstual karena materi disajikan sesuai dengan lingkungan budaya peserta didik. Pengintegrasian cerita rakyat ke dalam multimedia interaktif tidak hanya membantu siswa

memahami materi melalui penyajian visual, audio, animasi, dan aktivitas interaktif, tetapi juga meningkatkan apresiasi terhadap budaya daerah

Salah satu upaya yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan diatas adalah pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi kelas IV SDN Bandar Lor 3. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang memadukan berbagai komponen, antara lain teks, gambar, suara, serta animasi dalam satu kesatuan yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan materi yang disajikan. Multimedia interaktif berfungsi sebagai sarana untuk menyajikan materi secara dinamis dan menarik melalui perpaduan berbagai elemen, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Manurung, 2021). Dengan adanya interaktivitas, peserta didik tidak sekedar berperan sebagai penerima informasi, melainkan ikut aktif dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi.

Penerapan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran membawa sejumlah kelebihan diantaranya adalah mendorong semangat belajar siswa menjadi lebih tinggi. Hal ini disebabkan oleh daya tarik dari komponen multimedia seperti teks, gambar, suara, dan animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran (Kumala Sari et al., 2022). multimedia interaktif juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Peserta didik yang memanfaatkan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran memperoleh pencapaian hasil belajar yang lebih optimal daripada siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Hal ini disebabkan oleh kemampuan multimedia interaktif dalam menyuguhkan konten pembelajaran dengan pendekatan yang menarik sehingga materi dapat dipahami dengan lebih mudah oleh siswa. Maka dari itu, pengintegrasian multimedia interaktif dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga hasil belajar siswa secara keseluruhan (Firdausy et al., 2026)

Penelitian terdahulu membuktikan bahwa multimedia interaktif mampu memberikan pengaruh yang baik terhadap proses dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, pemilihan cerita rakyat sebagai materi pembelajaran juga memiliki urgensi karena cerita rakyat merupakan salah satu bentuk kearifan lokal yang mengandung nilai moral, sosial, dan budaya yang relevan untuk ditanamkan kepada siswa sekolah dasar. Pengintegrasian cerita rakyat dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami struktur dan isi teks narasi, tetapi juga menumbuhkan apresiasi terhadap budaya daerah serta memperkuat pendidikan karakter. Kusmayadi (2017) menemukan bahwa multimedia yang memuat unsur lokal dan nilai karakter tergolong layak hingga sangat layak digunakan, dan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Maharani dkk. (2024) juga membuktikan bahwa video teks narasi berbasis cerita rakyat nusantara efektif meningkatkan minat literasi baca tulis melalui elemen visual dan budaya lokal. Penelitian Danau dkk. (2023) mengenai flipbook cerita rakyat Nusa Tenggara Timur menunjukkan peningkatan minat belajar dan literasi budaya siswa, sementara Octavira dkk. (2022) berhasil mengembangkan aplikasi Android berbasis cerita rakyat Jawa Timur yang sangat layak dan efektif digunakan. Safitri (2024) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis legenda lokal dapat meningkatkan pemahaman dan minat baca siswa secara signifikan. Dengan demikian, pemanfaatan cerita rakyat sebagai konten dalam multimedia interaktif tidak hanya bertujuan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia, tetapi juga menjadi sarana pelestarian budaya lokal dan penanaman nilai-nilai karakter kepada siswa sejak dini.

Berdasarkan analisis kebutuhan atau kajian permasalahan yang telah diteliti beserta hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan, dan hasil triangulasi data, peneliti tertarik untuk mengangkat judul penelitian pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk kelas IV SDN Bandar Lor 3.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis membatasi masalah pada penelitian pengembangan multimedia interaktif ini sebagai berikut:

1. Fokus penelitian ini hanya mencakup pada pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk.
2. Subjek penelitian dibatasi pada 28 siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri.
3. Materi yang dikembangkan difokuskan pada teks narasi, khususnya unsur-unsur intrinsik melalui cerita rakyat sebagai sumber konten.
4. Pengembangan multimedia interaktif hanya menggunakan tiga cerita rakyat Jawa Timur, yaitu Cindelaras, Keong Mas, dan Lembu suro (Asal-usul Gunung Kelud).

C. Rumusan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang dilakukan maka dapat diuraikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3?
2. Bagaimana kepraktisan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3?
3. Bagaimana keefektifan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan pengembangan Multimedia Interaktif

GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3

2. Untuk mendeskripsikan kepraktisan pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diupayakan mampu memberikan kontribusi kajian keilmuan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis cerita rakyat, yang relevan untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Temuan penelitian ini diharapkan juga dapat memperkaya literatur terkait metode pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi teks narasi. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi bagi Universitas Nusantara PGRI Kediri, terutama pada program studi yang berfokus pada pendidikan dasar yang ingin mengembangkan media pembelajaran serupa atau melakukan penelitian lanjutan terkait inovasi media pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Siswa

Melalui penelitian ini, siswa kelas IV SD diharapkan memperoleh kemudahan dalam belajar memahami materi teks narasi secara. Dengan adanya media pembelajaran berbasis cerita rakyat, siswa bisa lebih aktif, termotivasi, dan terlibat dalam proses belajar, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar mereka.

b. Untuk Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif

media pembelajaran yang inovatif, praktis, dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran, sehingga guru memiliki variasi dalam menyampaikan materi pelajaran teks narasi, dan mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang pembelajaran.

c. Untuk Sekolah

Bagi SDN Bandar Lor 3, Penelitian ini memberikan dasar pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menerapkan metode yang lebih inovatif. Sekolah dapat menggunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat ini sebagai bagian dari proses kegiatan belajar-mengajar,

d. Untuk Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan interaktif serta memahami proses pengembangannya untuk diterapkan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, R. (2016). *Pembelajaran Blended Learning dengan menggunakan multimedia interaktif*. 1-23.
- Afrilia. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI*. 8(3), 710–721.
- Ambarsari, R. Y., Santoso, A. B., Asfuri, N. B., & Nurjihat, I. (2023). Analisis kemampuan menulis teks narasi kelas III SD Negeri Ngarum 3 Kecamatan Ngrampal Kabupaten Sragen. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 6(1), 50–59. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v6i1.7287>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Anyan, A., Setyawan, A. E., & Suryani, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Quizizz Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Smk. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(1), 68–78. <https://doi.org/10.31932/ve.v15i1.3322>
- Cetak, I., Online, I., Firdausy, N. S., Latif, I. M., Bahrul, M. I., Tambakberas, U., Darul, U., Jombang, U., Email, I., Islam, P. A., Darul, S. M. K., Kepuhdoko, U., Design, P. C. G., Kunci, K., Transformasi, P., Islam, P. A., & Astuti, P. (2026). *Multimedia Interaktif sebagai Solusi Peningkatan Literasi Digital dan Hasil Belajar PAI*. 10(1).
- Dawis, A. M., Meylani, Y., Heryana, N., Alfathoni, M. A. M., Sriwahyuni, E., Ristiyana, R., Januarsi, Y., Wiratmo, P. A., Dasman, S., Mulyani, S., Agit, A., Shoffa, S., & Baali, Y. (2023). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Desyandri, D., Agustina, Y., & Lusiana, D. (2024). The Development of Problem-Based Learning Model E-Module Integrated with Multiculturalism in Elementary Schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 12(2), 183–193. <https://doi.org/10.21831/jpe.v12i2.62368>
- Divanca, J., Nurani, Y., & Hikmah, H. (2023). Senam Kreasi AHARIA untuk Menstimulasi Keterampilan Gerak Dasar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 7. <https://doi.org/10.47134/paud.v1i2.66>
- Erwanto, E., Contessa, E., & Agustina, A. (2022). Kearifan Lokal Masyarakat Bangka Belitung Dalam Cerita Rakyat “Batu Balai”: Kajian Pendidikan Karakter. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 15(2), 165.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2023). Media dan Pendekatan Pembelajaran Di Era Digital: Hakikat, Model Pengembangan dan

- Inovasi Media Pembelajaran Digital. In *Eureka Media Aksara* (Number September).
- Fatoni, I., Rinaldi, A., & Ayu, S. M. (2026). *Inovasi pembelajaran PAI : Dampak TPS , Canva , dan Kahoot pada hasil belajar siswa*. 7(3), 593–604. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v7i3.23103>
- Fitri, M., Junaidi, R., Nasution, A. R., & Kristanti, E. (2025). *Perencanaan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Pendidikan Agama Islam (PAI)*. 07(02), 10841–10854.
- Geminiawan, I. P. H. E., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2018). Karakteristik Multimedia Interaktif Mata Pelajaran Ipa Smp. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, 1(2), 91. <https://doi.org/10.23887/jppsi.v1i2.17216>
- Gusti, M. (2019). Media Pembelajaran sebagai Sarana Penyalur Pesan. *Multimedia Center Provinsi Kalimantan Tengah*, 1. <https://mmc.kalteng.go.id/berita/read/6932/index.html>
- Hasanah, S. A., Santoso, A., & Furaidah, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kebudayaan Lokal pada Tema Indahnya Kebersamaan untuk Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(10), 1485. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i10.14138>
- Henry Guntur Tarigan. (2008). Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. In *Menulis: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (p. 204).
- Hidayat, W. Al. (2019). Versi Desa Sepala Dalung Kabupaten Tana Tidung : Kajian Strukturalisme Naratologi. *Jurnal Ilmu Budaya*, 3(4), 442–452. <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/2383>.
- Hidayatika, U., & Nurhamidah, D. (2024). *Quizwhizzer as A Innovative Evaluation Learning Media Bahasa Indonesia*. 8, 79–90.
- Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y., Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., M.H., M., & Yunus, M. (2024). Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Number June). https://www.researchgate.net/publication/381290945_METODOLOGI_RESEARCH_AND_DEVELOPMENT_Teori_dan_Penerapan_Metodologi_RnD
- Jurnal, F., Bahasa, I., Ferando, M. F., Bardi, Y., Kristianus, Y., Raja, F., Rada, M. M., Mude, M. R., Ngasu, P., Selviana, P., Pendidikan, I., Kewarganegaraan, P., Maumere, U. M., Pendidikan, I., Bahasa, P., & Maumere, U. M. (2025). *Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Media Penguatan Literasi Bahasa Indonesia budaya mereka . Berdasarkan laporan Programme for International Student Asesment (PISA) 2018 , Indonesia menempati peringkat yang cukup rendah dalam kemampuan*. 3.
- Kandia, I. W., Suarningsih, N. M., Wahdah, W., Arifin, A., Jenuri, J., & Suwarma, D. M. (2023). The Strategic Role of Learning Media in Optimizing Student

Learning Outcomes. *Journal of Education Research*, 4(2), 508–514.
<https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/193>

- Karisma. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POHON BERBUAH UNTUK MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SISWA KELAS II SDN 1 TANJUNGSARI. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย*, 4(1), 1–23.
<https://ejournal.poltektegal.ac.id/index.php/siklus/article/view/298%0Ahttp://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.jana.2015.10.005%0Ahttp://www.biomedcentral.com/1471-2458/12/58%0Ahttp://ovidsp.ovid.com/ovidweb.cgi?T=JS&P>
- Karna, S. D., Adrias, A., Zulkarnaini, A. P., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (2025). *Efektivitas dan Tantangan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. 3, 319–325.
- Kusmayadi, dkk. (2017). Pengembangan Multimedia Cerita Rakyat. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 902–909.
<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9630>
- Kusuma, D., & Nurzaman, B. (2024). *Peran Cerita Rakyat terhadap Pembentukan Karakter Anak : Analisis Sastra dan Psikologi*. 5(2), 84–91.
- L.P.S. Maharani, I.W. Lasmawan, & I.G. Margunayasa. (2024). Meningkatkan Minat Literasi Baca Tulis Dengan Multimedia Animation Text Question Sound Berbasis Cerita Rakyat Nusantara (Ancak). *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 69–83.
https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3107
- Lake, A. C. O. R., Lipikuni, H. F., & Jenahut, K. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa. *Cakrawala Indonesia*, 8(1), 1–10.
<https://doi.org/10.55678/jci.v8i1.872>
- Lizawati. (2018). Cerita Rakyat Sebagai Sarana Pendidikan Karakter. *SeBaSa*, 1, 19–26.
- Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
<https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Masyhuri, A. A., Pamulang, U., & Selatan, T. (2024). *Revolusi Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia : Dampak Perkembangan Teknologi*. 2, 41–48.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., Aeni, A. N., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, U. (2022). *Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia Judul Bahasa Inggris*. 2(1), 19–26.
- Mehrvarz ddk 2022. (2022). Media Pembelajaran Digital Teknologi. In *Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 8, Number 1).

- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Nabila, A. (2022). *Efektivitas Media Audio-Visual terhadap Keterampilan Menyimak Pembelajaran Tematik Tema 8 Subtema 3 Pembelajaran 1 Peserta Didik Kelas V SD*. 5(November), 4964–4967.
- Norsidi, N. (2024). Efektivitas dan Kelemahan Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Pada Mata Pelajaran Geografi di Kelas XII IPS SMA Wisuda Pontianak. *Geodika: Jurnal Kajian Ilmu Dan Pendidikan Geografi*, 8(1), 32–40. <https://doi.org/10.29408/geodika.v8i1.25728>
- Novyarti, E., Marzal, J., & Rohati. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Dan Autoplay Media Studio Dalam Pembelajaran Yang Berbasis Inquiry Pada Materi Garis Dan Sudut Kelas VII SMP. *Edumatic Volume*, 04, 77–84.
- Pradana, H. D., Kristanto, A., Multimedia, I., Learning, I., Interaktif, M., Belajar, K., & Pembelajaran, P. M. (2022). *Keywords: Abstrak: Kata Kunci: 20(01), 35–47.*
- Pratama, R. I. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS WEB BLOG PADA. 6356, 7–16.*
- Prayogi, S. O. P., Damariswara, R., & Sahari, S. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Rakyat dari Jawa Timur di Kelas IV SDN Sambi 1. *Semdikjar* 5, 403–413.
- Purwanti, S., & Anggraini Putri, R. Z. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Hots Pada Tema 6 Materi Membandingkan Siklus MakhluK Hidup Kelas Iv Sekolah Dasar. *Elementary School: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-SD-An*, 8(1), 155–160. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i1.1080>
- Putra, L. D., Dasar, G. S., Dahlan, U. A., Perkantoran, M. M., Indonesia, U. P., & Lovandriputrapsduadacid, E. (2022). *Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh*. 7(1), 125–138. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Rahman, F. (2018). Perbandingan Legenda Ciung Wanara dengan Cindelaras serta Kajian Budaya Lokal. *Metasastra*, 11(1), 31–44.
- Rochintaniawati, D. (2023). *Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Smartphone pada Mata Pelajaran Biologi*. 6(2014), 10119–10123.
- Safitri. (2024). Pengembangan MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI CERITA RAKYAT SISWA KELAS IV SDN TIRON 4 KABUPATEN KEDIRI. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, sebuah model untuk pengembangan multimedia learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50–58.

<http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd/article/view/2237>

- Saputra, I. &. (2026). *Jurnal PPS-TP*. 14(1), 57–70. <https://doi.org/10.23960/jt.v14i1.2026.1415>
- Sofnidar, S., & Yuliana, R. (2018). Pengembangan Media Melalui Aplikasi Adobe Flash Dan Photoshop Berbasis Pendekatan Saintifik. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 257–275. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6761>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*.
- Sumatera, S. (2025). *Printed issn: 2798-2483 online issn: 2798-2491*. 10–16.
- Supriyono. (2018). *PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENDAHULUAN Berbicara soal kualitas pendidikan , tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran di ruang kelas . Pembelajaran di ruang kelas mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa . Guru mempunyai. II*, 43–48.
- Syahnani, N., Nisa, K., Jalal, M., Nurhasanah, A., Junaidi, M., & Ansori, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1186–1196. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i2.6462>
- Tadulako, U. (2023). *Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerita Rakyat Vova Saggayu di Kabupaten Pasangkayu*. 3(2), 64–81.
- Tinggi, P., Medan, U. N., Malang, U. N., & Malang, U. N. (n.d.). *WACANA*.
- Topano adrian, Asiyah, Y. R. (2022). *Jurnal basicedu. Peningkatan Aktivitas Belajar Mahasiswa Melalui Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- Worang, G. R. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS Di SMA Negeri 1 *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 3(2022). <http://www.ejournal.fekon-unima.ac.id/index.php/JPE/article/view/1472>
- Yunisa, A., Pratama, I. G. A. S., Ismail, M. R., Nurdinda, N., Rumpaidus, A. S., Asrar, A., Agil, S., Yunus, T., & Fadhilah, S. A. (2024). Cerita Rakyat di Balik Keindahan Taman Nasional Bantimurung: Sebuah Kajian Folklor. *Jurnal Mahasiswa Antropologi*, 3(1), 60–75. <https://doi.org/10.31947/jma.v3i1.34069>
- Zunidar, Aqila, Z., Salim, S., & Fitrah, N. (2026). Analisis Cognitive Theory of Multimedia Learning oleh Mayer dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *AMI Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 4(1), 84–89. <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami>