

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

by Turnitin Arise

BAB 1

PENDAHULUAN

²⁷ 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).

²²
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. Dengan demikian, dibutuhkan suatu pendekatan yang lebih kreatif dan interaktif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga pembelajaran lebih efektif dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

Selain itu, Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ditemukan bahwa siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 membutuhkan media pembelajaran

interaktif. Hal ini dibuktikan dari hasil respon siswa dalam mengisi angket 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.

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). Selain

meningkatkan motivasi belajar, penggunaan 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 jalannya proses dan hasil belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. 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. Temuan-temuan ini memperkuat gagasan bahwa Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang menuntut keterampilan berbahasa secara terpadu.

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. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran teks narasi. Manfaat yang diharapkan adalah terciptanya media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menarik untuk siswa, yang bukan sekedar meningkatkan literasi siswa tetapi juga hasil belajar. Dengan adanya media ini, diharapkan para guru memiliki pilihan alternatif ketika menyajikan materi pelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.

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 yang memadukan teks, gambar, suara dan animasi.
2. Subjek penelitian dibatasi pada 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. Penilaian terhadap Multimedia Interaktif GENJAMUR ini difokuskan pada aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang dikembangkan

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 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, khususnya 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

Pelaksanaan penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memperoleh pengalaman bermanfaat dalam proses pengembangan media pembelajaran yang efektif dan interaktif. Peneliti dapat mempelajari berbagai teknik dan strategi dalam merancang media pembelajaran, sekaligus memahami proses pengembangan media yang dapat diterapkan di sekolah dasar.

LANDASAN TEORI

A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian, berikut di sajikan Hasil penelitian terdahulu sebagai penguat penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Kusmayadi; Imam Suyitno; Maryaeni, 2017) dengan judul “Pengembangan Multimedia Cerita Rakyat sebagai Penumbuhan Karakter Siswa” menunjukkan tingkat kelayakan karena memperoleh hasil validasi sebesar 80% oleh ahli materi, ahli media 77%, uji coba kelompok kecil 89%, dan uji coba kelompok besar 81%. Semua nilai berada pada kategori "layak" hingga "sangat layak". Penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia yang dirancang dengan memuat unsur lokal dan nilai-nilai karakter mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini mendukung pengembangan media sejenis untuk jenjang pendidikan dasar, karena dapat digunakan tidak hanya sebagai alat bantu belajar, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai budaya dan moral melalui pembelajaran teks narasi berbasis cerita rakyat.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (L.P.S. Maharani et al., 2024) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Animation Text Question Sound Berbasis Cerita Rakyat Nusantara (Ancak) untuk Meningkatkan Minat Literasi Baca Tulis”, peneliti merancang video teks narasi suara yang menggabungkan elemen visual seperti gambar, teks, musik, dan animasi. Hasil validasi ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi (validitas isi 96%, kepraktisan guru dan siswa 95%). Uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan minat literasi siswa berdasarkan hasil pretest dan posttest. Multimedia ini terbukti tidak hanya menarik, namun juga mampu membangun keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan membaca dan menulis. Penggunaan cerita rakyat seperti Lutung Kasarung menjadikan materi lebih relevan dengan

konteks kehidupan peserta didik sehingga pengalaman belajar yang diperoleh menjadi lebih bermakna. Penelitian ini menegaskan bahwa integrasi teknologi pembelajaran dan konten budaya lokal sangat efektif untuk meningkatkan literasi dasar di tingkat sekolah dasar. Pendekatan ini selaras dengan kebutuhan siswa yang membutuhkan media visual untuk memahami dan menginternalisasi teks narasi.

- 26
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Lake et al., 2023) yang berjudul 5
“Pengembangan Media Pembelajaran flipbook cerita Rakyat Nusa Tenggara Timur untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa”, dinyatakan sangat layak dengan rata-rata kelayakan 91%. Penilaian siswa juga menunjukkan respon yang sangat positif, dengan skor rata-rata sebesar 96,64%. Media ini dinilai menarik, interaktif, dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hasil penelitian tersebut menegaskan bahwa integrasi cerita rakyat ke dalam media pembelajaran sangat efektif untuk menanamkan nilai-nilai budaya lokal sekaligus meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penelitian ini mendukung pentingnya pengembangan multimedia berbasis cerita rakyat untuk memperkuat literasi dan karakter 29 siswa sekolah dasar, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi. Dengan demikian, model pengembangan ini sangat relevan dijadikan acuan dalam merancang media serupa dalam konteks sekolah dasar lainnya. 1
4. Penelitian oleh (Prayogi et al., 2022) berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android pada Materi Unsur-Unsur Intrinsik Cerita Rakyat dari Jawa Timur di Kelas IV SDN Sambi I” menggunakan model ADDIE dalam merancang aplikasi multimedia interaktif. Validasi dari ahli materi menunjukkan skor 91 %, sedangkan validasi ahli media mencapai 95 %, menandakan produk sangat layak digunakan. Uji kepraktisan menunjukkan guru memberi skor 93 % dan siswa 90 %, sementara uji efektivitas dengan post-test mencapai nilai rata-rata 86,3 %, sesuai kriteria efektif. Hasil penelitian tersebut 77 menunjukkan bahwa multimedia interaktif memiliki potensi yang tinggi

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran pada siswa sekolah dasar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, 2024) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Cerita Rakyat Siswa Kelas IV SDN Tiron 4 Kabupaten Kediri” menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis cerita rakyat lokal dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran teks narasi. Penelitian ini memakai model pengembangan ADDIE dan menciptakan produk multimedia yang divalidasi “sangat valid” dengan skor rata-rata 94,6%, kepraktisan dengan rata-rata 90,5% dari guru dan siswa, serta keefektifan dengan ketuntasan klasikal 80% pada uji terbatas dan 83% pada uji luas. Cerita yang diangkat di media ini adalah legenda Gunung Kelud, yang merepresentasikan kearifan lokal daerah Kediri. Hasil penelitian ini memperkuat pentingnya integrasi budaya lokal dalam media digital interaktif sebagai sarana efektif dalam meningkatkan minat baca serta pemahaman siswa terhadap struktur dan isi teks narasi.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang telah dianalisis, dapat disimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif berbasis cerita rakyat memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pada materi teks narasi di sekolah dasar. Peneliti melihat adanya kesamaan temuan bahwa penggunaan media yang memadukan elemen visual, audio, dan interaktivitas mampu meningkatkan minat, keterlibatan, serta hasil belajar siswa secara signifikan. Namun demikian, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengembangkan Multimedia Interaktif GENJAMUR yang dirancang lebih kontekstual sesuai karakteristik siswa kelas IV, serta mengintegrasikan elemen cerita rakyat Jawa Timur sebagai sarana pembelajaran yang lebih dekat dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembangan lanjutan yang tidak hanya memperkuat hasil penelitian sebelumnya, tetapi juga memberikan inovasi baru dalam pembelajaran teks narasi yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

³ B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'penghubung'. Sementara itu, dalam bahasa Arab, media dimaknai sebagai sarana atau alat penyampai pesan dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat berfungsi sebagai penghubung antara guru sebagai penyampai informasi dan siswa sebagai penerima, dengan maksud untuk memberikan stimulus sehingga peserta didik memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi serta memperoleh pengalaman belajar yang menyeluruh dan bermakna. (Fathoni et al., 2023). Media pembelajaran sebagai instrumen yang digunakan untuk menampilkan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur agar lebih konkret dan mudah dipahami. Media ini menjadi jembatan penting antara abstraksi materi pelajaran dan pemahaman nyata yang dibutuhkan siswa dalam menyerap informasi. Dengan demikian, kehadiran media dalam kegiatan belajar tidak sekedar menjadi alat bantu visual atau audio, tetapi merupakan bagian integral dari strategi pembelajaran yang efektif (Mehrvarz ddk 2022, 2022).

⁸
Menurut (Supriyono, 2018) media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif sehingga dapat menarik perhatian, meningkatkan keterlibatan, dan menumbuhkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Lebih lanjut (Gusti, 2019) bahwa media pembelajaran bukan sekedar sarana untuk penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menstimulasi tiga gaya belajar: kognitif, afektif, dan psikomotor. Melalui media yang tepat, Peserta didik tidak hanya menerima wawasan, tetapi juga dapat membangun sikap dan mengembangkan keterampilan secara menyeluruh. Selain itu, media juga mampu menciptakan suasana

belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang pada akhirnya mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menjadi sangat penting terutama dalam konteks pendidikan abad ke-21 yang menuntut keaktifan, kreativitas, dan kolaborasi.

Mengacu pada pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak sekedar berperan sebagai alat bantu, melainkan juga sebagai fasilitas untuk membangun pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efisien, yang selaras dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam konteks pembelajaran, media memiliki peran penting dalam mendukung peningkatan kualitas belajar siswa. Dua faktor utama yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah metode dan media yang digunakan. Media pembelajaran sebagai sarana pendukung yang mampu memperkuat efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai mampu menunjang guru dalam mengkonkretkan konsep atau gagasan, sehingga siswa belajar lebih aktif dan termotivasi (Kandia et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi untuk membangkitkan minat belajar siswa, memberikan kejelasan terhadap materi yang disampaikan, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Maulani et al., 2022).

Media pembelajaran memiliki empat fungsi utama yang berpengaruh dalam proses pendidikan (Fadilah et al., 2023).

- 1) Menyesuaikan kembali fokus pendidikan formal ke arah yang lebih relevan

Media mampu menjadikan pembelajaran yang awalnya sulit divisualisasikan, teoritis, dan monoton menjadi lebih nyata, dan mudah dipahami. Melalui media, konsep-konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata dapat divisualisasikan dan dihadirkan secara langsung kepada peserta didik.

2) Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.

Dengan adanya penggunaan media yang menarik, interaktif, dan relevan dengan dunia siswa, mereka akan lebih terdorong dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Media mewujudkan pengalaman belajar yang positif, menyenangkan dan tidak membosankan.

3) Memberikan kejelasan atau klarifikasi tentang konten pembelajaran.

Media membantu memperjelas konsep-konsep yang kompleks atau sulit dimengerti menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami, baik melalui gambar, animasi, video, maupun suara.

4) Memberikan stimulasi belajar

Mendorong siswa untuk berpikir, bertanya, meneliti, atau mencoba hal-hal baru yang berkaitan dengan materi. Stimulasi ini penting supaya peserta didik tidak hanya menjadi penerima pasif, tetapi aktif membangun pemahamannya sendiri.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan konsentrasi peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Tampilan media yang menarik juga mampu mendorong siswa untuk lebih giat dalam belajar. Selain itu, media memberikan stimulus yang positif pada proses pembelajaran, baik secara kognitif maupun emosional. Tidak dapat dipungkiri bahwa media memiliki pengaruh psikologis yang signifikan terhadap semangat dan partisipasi siswa. Pemilihan media yang sesuai juga juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Pemanfaatan media tidak hanya membantu penyampaian materi secara seragam, tetapi juga menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efisien dari waktu tertentu. Media mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan alat indra, serta

74
memungkinkan kegiatan belajar terjadi kapan saja dan di mana saja. Guru pun dapat lebih fokus menjalankan peran sebagai fasilitator dan motivator, karena media memungkinkan transfer pengetahuan secara lebih variatif dan menyenangkan (Fadilah et al., 2023).

Berikut adalah manfaat media pembelajaran menurut Suwana, dkk. (dalam Fadilah et al., 2023)

1) Penyampaian Materi Lebih Seragam

Dengan bantuan media pembelajaran, guru dapat memiliki acuan yang sama dalam menyampaikan materi, sehingga informasi yang diberikan kepada siswa menjadi lebih seragam dan konsisten.

2) Pembelajaran Lebih Menarik

Media yang menggabungkan unsur audio dan visual mampu menjadikan Proses belajar terasa lebih menyenangkan serta mempermudah siswa dalam mengonseptualisasikan hal-hal abstrak secara nyata.

3) Interaksi Dua Arah

23
Media memungkinkan terciptanya interaksi timbal balik 21
antara guru dan siswa. Hal ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

4) Efisiensi Waktu Belajar

21
Dengan media, waktu yang biasanya dimanfaatkan oleh guru untuk memaparkan materi secara rinci dan mendalam dapat dipersingkat, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien.

5) Peningkatan Kualitas

71
Media pembelajaran tidak hanya mendukung terciptanya proses belajar lebih efektif dan efisien, tetapi juga membantu siswa memperoleh pemahaman materi secara komprehensif.

6) Fleksibilitas Media Belajar

64
Menjadikan pembelajaran memberikan keleluasaan kepada peserta didik untuk belajar sesuai waktu dan lokasi yang diinginkan tanpa bergantung sepenuhnya pada guru.

7) Menumbuhkan Sikap Positif Siswa

Pemanfaatan media yang sesuai mampu menumbuhkan minat serta motivasi belajar siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih menarik dan memberikan hasil yang optimal.

8) Peran Guru Lebih Produktif

Guru dapat lebih fokus pada fungsi pembimbing dan fasilitator dalam pembelajaran, karena media ikut membantu dalam menyampaikan materi dan memotivasi siswa.

d. Macam-Macam Media Pembelajaran

Dalam proses pendidikan, media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat penting sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran yang menjembatani komunikasi antara guru dan siswa guna menyampaikan informasi secara efisien. Menurut Fitriyah dkk. (2023), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, antara lain:

1) Media Visual

Media visual merupakan alat bantu pembelajaran yang menyajikan informasi melalui indera penglihatan. Contoh media visual meliputi gambar, foto, diagram, grafik, dan peta. Penggunaan media visual dapat membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih konkret, sehingga meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Media visual mampu mempertegas penyampaian pesan dan informasi, yang pada akhirnya dapat memperlancar serta meningkatkan efektivitas proses dan hasil pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, media visual berperan penting untuk membantu meningkatkan fokus dan keaktifan siswa selama proses belajar berlangsung (Fitri et al., 2025).

Selain itu, media visual juga mampu menjembatani hambatan tempat dan waktu dalam pembelajaran. Contohnya, objek yang sulit dibawa ke kelas karena ukurannya, seperti yang terlalu besar atau sangat kecil, dapat digantikan dengan gambar

atau foto. Dengan upaya ini, peserta didik bisa memperoleh pengalaman belajar yang nyata meskipun tidak berinteraksi langsung dengan objek tersebut. Penggunaan media visual yang relevan dengan tujuan pembelajaran dapat mengoptimalkan efektivitas proses belajar mengajar.

2) Media Audio

Media audio merupakan alat bantu pembelajaran yang menyajikan pesan pembelajaran melalui suara atau bunyi. Contoh media audio meliputi rekaman suara, radio, dan podcast. Media ini efektif digunakan untuk menyampaikan materi yang bersifat verbal, seperti pelajaran bahasa atau musik. Media audio dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Penggunaan media audio juga dapat melatih kemampuan mendengarkan siswa, yang merupakan salah satu keterampilan penting dalam proses belajar (Worang, 2018).

Media audio juga dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan waktu dan tempat dalam pembelajaran. Misalnya, siswa dapat mendengarkan rekaman materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri disesuaikan dengan perbedaan kecepatan serta karakteristik belajar tiap peserta didik. Media audio juga dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menghadirkan suara-suara yang tidak memungkinkan untuk dibawa langsung ke ruang kelas.

3) Media Audio Visual

Media audio visual mengintegrasikan unsur suara dan gambar untuk menyampaikan informasi dalam pembelajaran. Contoh media ini meliputi video pembelajaran, film edukatif, dan animasi (Worang, 2018). Pemanfaatan media audio visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, karena informasi disampaikan melalui dua saluran

indera sekaligus, yaitu pendengaran dan penglihatan. Media audio-visual dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, seperti media audio-visual gerak dan media audio-visual diam, yang masing-masing memiliki karakteristik dan kegunaan tersendiri dalam pembelajaran.

Media audio visual juga dapat berkontribusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dengan menyajikan materi pelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Misalnya, penggunaan video pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi dan narasi dapat mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang rumit. Di samping itu, media audio-visual bisa dimanfaatkan sebagai menyajikan situasi atau peristiwa yang tidak mudah untuk disajikan secara langsung di ruang kelas, seperti proses-proses ilmiah atau kejadian sejarah. Dengan demikian, media audio visual dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan efektivitas pembelajaran (Nabila, 2022).

2. Pengertian Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu bentuk penyajian informasi yang menggabungkan berbagai elemen media seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video yang dirancang secara terintegrasi agar memungkinkan pengguna untuk terlibat secara aktif. Menurut (Manurung, 2021) multimedia interaktif adalah Penggunaan komputer sebagai sarana untuk merancang dan memadukan elemen seperti teks, gambar, suara, dan video melalui perangkat yang memungkinkan pengguna berinteraksi, berinovasi, serta berkomunikasi secara aktif. Pengguna bukan sebatas menerima informasi secara pasif, tetapi juga dapat memberikan respon atau mengendalikan alur interaksi yang terjadi.

Multimedia dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai bentuk media seperti teks, gambar, video, dan lainnya secara terpadu. Semua elemen media tersebut digabungkan dan digunakan secara bersamaan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Adolph, 2016). Dengan demikian, multimedia dapat dipahami sebagai sarana bantu yang mengintegrasikan berbagai jenis media yang dijalankan secara simultan guna mendukung proses belajar mengajar

b. Karakteristik Multimedia Interaktif

Karakteristik utama dari multimedia interaktif adalah kemampuannya untuk menyajikan informasi secara komprehensif dan menarik sehingga mampu meningkatkan pengalaman belajar pengguna. Salah satu ciri penting adalah interaktivitas, yaitu pengguna dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai fitur seperti kuis, simulasi, atau navigasi mandiri. Situasi ini selain menciptakan suasana belajar yang lebih menarik juga mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik sekaligus membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. (Rochintaniawati, 2023).

Selain itu, multimedia interaktif dirancang agar bisa digunakan secara mandiri oleh pengguna tanpa ketergantungan pada pendidik, sehingga memberikan fleksibilitas waktu dan tempat dalam belajar (Pradana et al., 2022). Fitur ini sangat penting khususnya saat proses belajar dilakukan secara jarak jauh atau *e-learning*.

Karakteristik lain yang menonjol adalah penyajian informasi secara dinamis dan menarik. Dengan memanfaatkan animasi, video, dan visualisasi, multimedia interaktif dapat menguraikan konsep yang rumit melalui pendekatan dalam bentuk yang lebih sederhana sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. dibandingkan media pembelajaran tradisional yang cenderung statis (Geminiawan et al., 2018).

Selanjutnya, multimedia interaktif juga menyediakan umpan balik langsung (*real-time feedback*). Pengguna dapat segera mengetahui hasil interaksi mereka, misalnya pada saat mengerjakan kuis atau simulasi. Umpan balik ini penting untuk membantu proses evaluasi diri dan memperbaiki pemahaman materi yang belum dikuasai (Wulandari, 2020).

Secara keseluruhan, karakteristik-karakteristik ini menjadikan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran yang efektif untuk memfasilitasi berbagai gaya belajar siswa serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara keseluruhan (Saptadi, 2024).

c. Kelebihan dan Kelemahan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif menawarkan berbagai keunggulan dalam proses pembelajaran. Pertama, media ini mampu meningkatkan keterlibatan siswa dengan menyuguhkan materi secara visual dan interaktif, sehingga membuat pembelajaran lebih menarik dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Kedua, multimedia interaktif mengombinasikan berbagai unsur media, seperti teks, gambar, audio, dan video, untuk menyajikan materi yang kompleks agar lebih mudah dipahami siswa. Ketiga, media ini mendukung pembelajaran mandiri, sehingga peserta didik dapat menyesuaikan proses belajarnya dengan tempo dan gaya belajar pribadi. Keempat, penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan retensi informasi karena penyajian materi yang menarik dan beragam. Kelima, media ini memberikan respons cepat yang memungkinkan siswa untuk menyadari kesalahan serta meningkatkan pemahaman secara langsung dalam proses belajar (Norsidi, 2024).

Meskipun memiliki banyak kelebihan, multimedia interaktif juga memiliki beberapa kelemahan. Pertama, pengembangan dan implementasi media ini memerlukan biaya yang relatif tinggi, baik untuk perangkat keras maupun perangkat lunak. Kedua, dibutuhkan

keahlian teknis dalam merancang dan mengoperasikan multimedia interaktif, yang mungkin menjadi kendala bagi pendidik yang tidak memiliki latar belakang teknologi. Ketiga, ketergantungan pada teknologi dapat menjadi masalah jika terjadi gangguan teknis atau keterbatasan akses di daerah tertentu. Keempat, penggunaan multimedia interaktif yang tidak terintegrasi dengan baik dalam kurikulum dapat menyebabkan kebingungan dan mengurangi efektivitas pembelajaran (Karna et al., 2025).

3. Cerita Rakyat sebagai Sumber Belajar

a. Pengertian Cerita Rakyat

Cerita rakyat adalah salah satu jenis sastra lisan yang tumbuh di tengah masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi, biasanya melalui cerita yang disampaikan dari mulut ke mulut. Kisah-kisah ini mencerminkan kehidupan, kepercayaan, norma, nilai, dan budaya suatu komunitas masyarakat pada masa lampau. Sebagai sumber belajar, cerita rakyat dapat digunakan untuk mengembangkan keterampilan literasi, memperkenalkan nilai-nilai karakter, dan memperkaya pemahaman siswa terhadap budaya lokal (Ferando et al., 2025).

Dalam pembelajaran, cerita rakyat dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa. Lewat cerita rakyat, siswa dapat memperluas kosakata, memahami struktur teks, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, cerita rakyat juga ikut serta dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter, seperti kejujuran, kerja keras, serta kepedulian terhadap orang lain.

Cerita rakyat juga berperan penting dalam mengenalkan sekaligus menjaga kelestarian budaya lokal di kalangan generasi muda. Dengan mempelajari cerita rakyat, siswa dapat memahami sejarah, ⁵⁴ adat istiadat, dan nilai-nilai budaya yang ada di masyarakatnya. Hal hal ini mampu menanamkan rasa kecintaan dan

kebanggaan terhadap warisan budaya lokal serta memperkuat identitas nasional (Lizawati, 2018).

b. Ciri-ciri Cerita Rakyat

Keunikan cerita rakyat terletak pada ciri khasnya yang tidak ditemukan dalam bentuk sastra lain. berikut merupakan ciri-ciri cerita rakyat menurut (Hidayat, 2019).

- 1) Cerita rakyat biasanya diturunkan dari generasi terdahulu ke generasi selanjutnya melalui tradisi lisan, tanpa diketahui secara pasti siapa pencipta pertama. Hal ini menunjukkan bahwa cerita rakyat bersifat anonim, karena tidak mencantumkan nama pengarang atau pembuat aslinya.
- 2) Kaya akan nilai-nilai luhur yang mencerminkan pandangan hidup, norma, dan kebijaksanaan masyarakat lokal. Nilai-nilai tersebut disampaikan melalui tokoh, peristiwa, dan konflik dalam cerita, yang sering kali bertujuan untuk mendidik dan menanamkan pesan moral kepada pendengarnya.
- 3) Bersifat tradisional karena hidup dan tumbuh di tengah masyarakat yang menjunjung tinggi adat istiadat. Cerita ini sering muncul dalam berbagai versi dan variasi, tergantung pada wilayah dan penceritaan yang disampaikannya. Keberagaman tersebut tidak menghilangkan inti cerita, namun memperkaya khazanah budaya lisan yang ada.
- 4) Penggunaan bentuk-bentuk ungkapan atau gaya penyampaian yang klise dan berulang, seperti pembukaan dan penutup khas dalam cerita lisan. Hal ini memudahkan penceritaan mengingat alur cerita sekaligus menciptakan daya tarik tersendiri bagi pendengar.

Secara umum, cerita rakyat berkembang melalui tradisi lisan dan disampaikan dari mulut ke mulut. Proses ini menjadikan cerita rakyat bersifat dinamis namun tetap mengandung unsur budaya yang kuat. Melalui penyebaran secara turun-temurun tersebut, cerita

rakyat berperan penting dalam mewariskan nilai-nilai moral, adat istiadat, serta identitas budaya kepada generasi berikutnya.

c. Jenis-jenis Cerita Rakyat

Menurut (Yunisa et al., 2024) jenis-jenis cerita rakyat dibagi menjadi enam berdasarkan isi dan karakteristiknya. Berikut adalah penjelasannya:

1) Mitos

Mite merupakan bentuk cerita prosa rakyat yang diyakini pernah terjadi dan memiliki nilai kesakralan dalam masyarakat. Cerita ini sering kali berkaitan dengan kepercayaan terhadap dewa, roh, atau makhluk gaib, serta menjelaskan asal-usul dunia dan fenomena alam.

2) Legenda

Legenda merupakan cerita rakyat yang diyakini pernah terjadi, namun tidak dianggap sakral. Cerita ini biasanya mengisahkan asal-usul suatu tempat, nama, atau peristiwa penting, dan sering kali melibatkan tokoh-tokoh manusia dengan kemampuan luar biasa.

3) Dongeng

Dongeng adalah cerita fiksi berupa khayalan yang tidak nyata atau terjadi. Cerita ini bertujuan untuk menghibur dan sering kali mengandung pesan moral. Tokoh dalam dongeng bisa berupa manusia, binatang, atau makhluk lainnya yang berperilaku seperti manusia.

4) Fabel

Fabel merupakan jenis cerita yang mengangkat binatang sebagai tokoh utama dengan ciri-ciri layaknya manusia. Melalui interaksi dan tingkah laku para binatang, fabel menyampaikan pesan moral atau nilai-nilai kehidupan

5) Parabel

Parabel adalah cerita pendek yang mengandung ajaran moral atau spiritual. Cerita ini biasanya bersifat alegoris dan digunakan

untuk menyampaikan nilai-nilai kehidupan kepada pembaca atau pendengar.

6) Cerita Jenaka

Cerita yang disusun untuk membangkitkan tawa melalui kejadian-kejadian lucu, bertujuan untuk menghibur dan sering kali mengandung sindiran sosial.

d. Peran Cerita Rakyat dalam Pendidikan

Dalam dunia pendidikan, cerita rakyat berfungsi sebagai salah satu sarana yang efektif untuk mendukung pembentukan karakter peserta didik. Melalui cerita rakyat, siswa dapat belajar tentang moral, norma sosial, dan kearifan lokal secara kontekstual dan menarik. Cerita rakyat efektif dalam menanamkan berbagai nilai moral, antara lain kejujuran, semangat bekerja keras, serta sikap hormat terhadap orang tua, yang sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, cerita rakyat juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami bacaan dan mengekspresikan ide secara tertulis, karena mengandung struktur teks yang jelas dan kosa kata yang kaya. Cerita rakyat memiliki potensi besar dalam penguatan literasi bahasa Indonesia. Cerita-cerita seperti Malin Kundang, Timun Mas, dan Batu Menangis mengandung pesan moral yang mendalam yang dapat membentuk karakter siswa. Melalui cerita rakyat, siswa dapat menguasai kosa kata, memahami struktur teks, dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa Indonesia yang baik dan benar (Lizawati, 2018).

Selain itu, cerita rakyat juga berperan signifikan dalam membentuk nilai-nilai budaya lokal dan memperkuat identitas budaya mereka. Cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia bukan sekedar sarana hiburan, melainkan juga alat untuk menumpahkan rasa kebanggaan terhadap identitas budaya lokal. Peserta didik yang diperkenalkan pada cerita rakyat lokal menunjukkan kebanggaan yang lebih tinggi terhadap budaya

mereka sendiri dan lebih terbuka serta toleran terhadap perbedaan budaya lainnya (Kusuma & Nurzaman, 2024).

4. Legenda Jawa Timur

Legenda Jawa Timur adalah bagian dari kekayaan sastra lisan yang disampaikan dari generasi ke generasi, yang tak hanya berperan sebagai hiburan, melainkan juga menjadi sarana pendidikan nilai-nilai budaya dan pembentukan karakter. Sebagai bentuk prosa lama, legenda biasanya dikaitkan dengan asal usul suatu tempat atau peristiwa, dan berisi unsur nilai-nilai lokal yang mencerminkan norma sosial masyarakat Jawa (Wardani dkk. 2020).

a. Cindelaras

Cerita Cindelaras berasal dari Jawa Timur dan bercerita tentang seorang putra raja yang diasingkan ke dalam hutan bersama ibunya karena fitnah dari selir kerajaan. Tokoh Cindelaras tumbuh menjadi pemuda yang tangguh, memiliki ayam jago ajaib yang dapat berbicara dan membuka jati dirinya di hadapan sang raja, ayah kandungnya sendiri. Cerita ini memuat nilai kejujuran, keberanian, dan keadilan, yang dibungkus dalam alur naratif yang sederhana namun kuat secara moral. Cerita Cindelaras mencerminkan budaya lokal seperti sistem kekuasaan raja, keberadaan selir, serta simbolisme ayam jago sebagai alat pengungkap kebenaran (Rahman, 2018).

b. Keong Mas

Legenda Keong Mas mengisahkan Dewi Candra Kirana yang dikutuk menjadi seekor keong emas oleh saudara tirinya yang iri hati. Ia kemudian ditemukan dan dirawat oleh seorang nenek baik hati, hingga akhirnya kembali menjelma menjadi manusia dan bersatu kembali dengan kekasihnya. Kisah ini menyelipkan nilai-nilai moral, seperti kejujuran, kesabaran, kerja keras, serta sikap religius. Cerita Keong Mas terdapat sembilan nilai moral, yang mencakup nilai individu, sosial, dan religius, seperti kesediaan

berkorban, tolong-menolong, serta keyakinan pada kekuasaan Tuhan (Rukmaini, 2025).

c. Lembu Suro

Legenda Lembu Suro merupakan cerita rakyat dari Jawa Timur yang berkaitan erat dengan asal-usul Gunung Kelud. Kisah ini mengangkat tokoh Lembu Suro, sosok lembu yang memenangkan sayembara kerajaan, namun ditolak untuk menikahi putri raja karena penampilannya. Penolakan tersebut memicu tragedi yang berakhir dengan kutukan Lembu Suro, yang diyakini oleh masyarakat menjadi penyebab letusan Gunung Kelud. Kisah ini tidak hanya menjelaskan asal usul suatu tempat, tetapi juga mengandung nilai moral seperti pentingnya menepati janji, menghargai sesama, kerja keras, dan toleransi. Legenda Lembu Suro merefleksikan nilai-nilai sosial masyarakat, termasuk sikap patuh, menghormati orang tua, serta pentingnya menjaga kehormatan dan keadilan (Wardani, Rifanda, 2020)

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran strategis untuk membentuk kemampuan komunikasi serta memperkuat identitas nasional peserta didik. Sebagai bahasa nasional, Bahasa Indonesia tidak sekedar menjadi sarana komunikasi, melainkan juga berperan sebagai simbol pemersatu bangsa yang majemuk. Dalam penyelenggaraan pendidikan, Bahasa Indonesia bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa yang meliputi aspek menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, dan menanamkan nilai-nilai moral dan karakter (Mubin & Aryanto, 2024).

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah dasar bertujuan untuk menanamkan kesadaran akan pentingnya bahasa sebagai alat komunikasi dan pemersatu bangsa. Mereka menekankan bahwa strategi pembelajaran yang bervariasi serta selaras dengan tujuan dalam meningkatkan pencapaian belajar dan kemampuan berbahasa

siswa. Pendidik dianjurkan untuk menerapkan strategi yang mampu menghadirkan berbagai bentuk pengalaman belajar bagi siswa, sehingga siswa dapat mengembangkan empat keterampilan berbahasa secara optimal.

Bahasa Indonesia berperan besar dalam berbagai aspek kehidupan. Maka dari itu, kesadaran akan pentingnya bahasa perlu dimiliki secara mendalam, khususnya oleh guru bahasa dan secara luas oleh semua guru mata pelajaran. Dalam pelaksanaan tugas setiap hari, pendidik bahasa perlu memahami bahwa inti dari pembelajaran bahasa adalah membekali peserta didik agar mampu menggunakan bahasa secara terampil. Keterampilan ini meliputi kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dengan kata lain, pembelajaran bahasa bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berbahasa (kompetensi bahasa) yang baik, sehingga siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan lancar, baik secara lisan maupun tertulis. (Mubin & Aryanto, 2024).

Secara keseluruhan, pembelajaran Bahasa Indonesia harus dirancang bukan hanya mengembangkan kemampuan berbahasa, tetapi juga mendukung pembentukan karakter dan identitas nasional peserta didik. Hal ini dapat dicapai melalui strategi pembelajaran yang bervariasi, penggunaan bahasa dalam kehidupan setiap hari, serta integrasi teknologi pada proses pembelajaran.

6. Teks Narasi

a. Pengertian Teks Narasi

Teks narasi merupakan salah satu bentuk teks yang memiliki fungsi menyampaikan cerita atau rangkaian peristiwa secara runtut dan logistik. Teks ini biasanya memiliki struktur awal, tengah, dan akhir yang membentuk alur cerita yang utuh. Narasi tidak hanya digunakan dalam karya fiksi, tetapi juga dalam berbagai konteks nonfiksi seperti biografi, kisah inspiratif, hingga laporan perjalanan. Teks narasi adalah satu bentuk wacana yang disusun dengan tujuan utama untuk menggambarkan suatu peristiwa secara rinci dan hidup, sehingga pembaca dapat membayangkan atau bahkan seolah-olah

merasa-olah juga mengalami peristiwa yang diceritakan. Melalui penyajian cerita yang detail dan berurutan, narasi mampu membangun suasana serta menghadirkan tokoh-tokoh dan latar cerita secara nyata dalam imaji (Ambarsari et al., 2023).

Teks narasi berfungsi untuk menceritakan tindakan atau perbuatan yang dialami oleh tokoh tertentu dari waktu ke waktu, dengan tujuan utama memberikan hiburan atau informasi kepada pembaca. Dapat dipahami bahwa narasi menyajikan urutan kejadian yang dirangkai berdasarkan hubungan sebab-akibat dan kronologis, serta sering melibatkan konflik dan penyelesaian (Henry Guntur Tarigan, 2018). Teks narasi bertujuan untuk menyampaikan informasi kepada pembaca guna memperluas wawasan sekaligus membangkitkan imajinasi mereka melalui alur cerita yang disajikan.

Dengan demikian, teks narasi dapat disimpulkan sebagai jenis teks yang menyajikan cerita atau peristiwa berdasarkan urutan waktu dan memiliki unsur tokoh, latar, alur, konflik, dan tema yang membangun suatu pengalaman cerita bagi pembaca.

b. Ciri-ciri Teks Narasi

Agar dapat dikenal dan dibedakan dari jenis teks lainnya, teks narasi memiliki ciri-ciri khas sebagai berikut:

- 1) Mengandung alur cerita: teks narasi memiliki urutan cerita yang sistematis, dimulai dari orientasi, konflik, sampai resolusi, memudahkan pembaca dalam menangkap makna dan menyimpan cerita.
- 2) Memiliki tokoh dan konflik: narasi selalu melibatkan tokoh yang mengalami konflik atau peristiwa tertentu. Konflik ini menjadi elemen penting yang membuat cerita menarik untuk diikuti.
- 3) Disusun secara kronologis: peristiwa dalam teks narasi disusun berdasarkan urutan waktu. Hal ini membuat cerita mudah dipahami dan mengikuti logika kejadian.
- 4) Menggunakan gaya bahasa naratif: penulis menggunakan gaya bahasa yang deskriptif dan naratif untuk menggambarkan

peristiwa, tokoh, dan suasana dalam cerita. Gaya bahasa ini membantu pembaca membayangkan cerita dengan lebih jelas.

- 5) Bertujuan menghibur atau memberikan informasi: narasi sering kali ditulis untuk menghibur pembaca, tetapi juga bisa bertujuan untuk memberikan informasi atau menyampaikan pengalaman tertentu.

c. Unsur-unsur intrinsik teks narasi

Unsur intrinsik merupakan unsur pembangun yang terdapat di dalam sebuah karya sastra dan berperan dalam menyusun keseluruhan cerita. Unsur-unsur tersebut mencakup tema, alur atau alur, tokoh dan penokohan, latar, sudut pandang, serta amanat yang saling berkaitan sehingga menghasilkan cerita yang utuh serta memiliki makna (Tadulako, 2023).

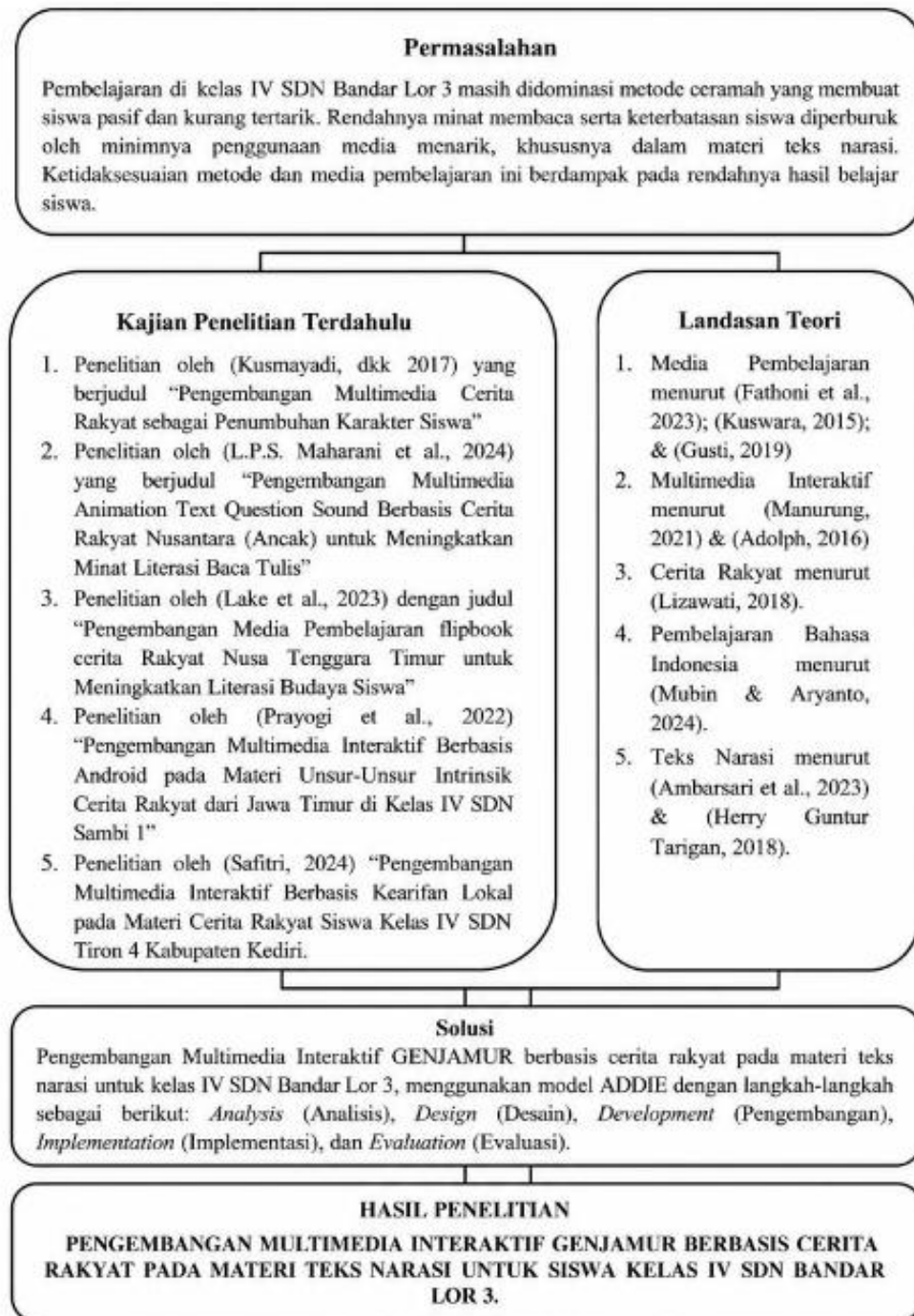
- 1) Tema merupakan ide utama atau inti pemikiran yang menjadi dasar sebuah cerita. Dalam teks naratif, tema yang sering diangkat antara lain tentang cinta, hubungan keluarga, persahabatan, perpisahan, dan lain-lain.
- 2) Latar merupakan keterangan mengenai tempat, waktu, dan suasana terjadinya peristiwa dalam cerita. Latar membantu pembaca mengetahui kapan dan di mana kejadian terjadi serta dalam lingkungan seperti apa.
- 3) Alur adalah susunan peristiwa yang terhubung dan membentuk jalan cerita guna menyelesaikan konflik. Alur cerita dapat bersifat progresif (maju), regresif (mundur dari akhir ke awal), atau campuran keduanya.
- 4) Penokohan merupakan teknik yang digunakan pengarang untuk menggambarkan karakter setiap tokoh dalam cerita, baik melalui tindakan, ucapan, maupun pikiran. Penokohan membantu pembaca memahami sifat, karakter, dan peran setiap tokoh dalam cerita.
- 5) Tokoh umumnya dibagi menjadi protagonis (tokoh utama), antagonis (tokoh yang berlawanan), dan tritagonis (tokoh

pendukung atau penengah cerita), yang semuanya berperan dalam membangun konflik yang saling bertentangan. Keberadaan tokoh-tokoh tersebut membuat cerita menjadi lebih hidup dan dinamis.

- 6) Sudut pandang adalah posisi narator dalam menyampaikan cerita kepada pembaca. Narasi dapat disampaikan melalui sudut pandang orang pertama (pelaku utama), orang kedua (jarang digunakan), atau orang ketiga (pengamat atau serba tahu).
- 7) Amanat merupakan pesan atau nilai yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca melalui cerita. Amanat dapat berupa nilai moral, sosial, budaya, maupun pendidikan yang diharapkan dapat dijadikan pedoman atau pelajaran dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian teori mengenai media pembelajaran, multimedia interaktif, cerita rakyat, pembelajaran Bahasa Indonesia, serta teks narasi, dapat dipahami bahwa pembelajaran teks narasi di sekolah dasar memerlukan media yang mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pengintegrasian cerita rakyat ke dalam multimedia interaktif tidak hanya membantu siswa memahami unsur-unsur intrinsik teks narasi, tetapi juga memperkenalkan nilai-nilai budaya dan karakter yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian, pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, pemahaman, dan hasil belajar siswa pada materi teks narasi di sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III

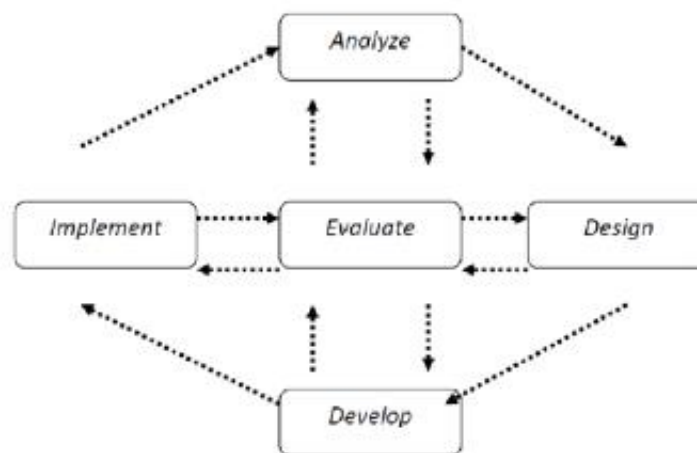
METODE PENGEMBANGAN

A. Model Pengembangan

Penelitian dilakukan menggunakan metode penelitian dan model penelitian. Metode penelitian adalah cara ilmiah yang sistematis dan terstruktur guna memperoleh suatu data demi tujuan penelitian (Dawis et al., 2023). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* atau RnD. Riset pengembangan adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan produk yang ada saat ini atau untuk melengkapi produk yang sudah ada sebelumnya, dengan mempertimbangkan aspek kelayakan pada produk tersebut (Sugiyono, 2019). Metode ini cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena tidak hanya fokus pada hasil, tetapi juga pada proses penyempurnaan produk. Dalam praktiknya, metode RnD melibatkan partisipasi langsung dari pengguna untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan relevan dan sesuai dengan kebutuhan nyata. Luaran dari metode penelitian ini adalah menciptakan suatu produk yang bersifat inovasi, yaitu suatu hasil pengembangan yang merupakan pembaruan atau perbaikan produk yang telah ada sebelumnya, baik dalam bentuk fitur, fungsi, maupun efektivitas penggunaan di lapangan (Judijanto et al., 2024).

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE adalah salah satu model perancangan pembelajaran yang terencana untuk menyelesaikan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa dengan urutan kegiatan yang teratur (Safitri & Aziz, 2022). Model ini dipilih karena mampu memberikan kerangka kerja yang jelas dan sistematis dalam proses pengembangan produk pendidikan. Penggunaan model ADDIE memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi masalah pembelajaran secara mendalam, merancang solusi yang tepat, mengembangkan produk serta merevisi berdasarkan hasil evaluasi. Model

ADDIE terdiri dari lima tahap yang harus dilakukan satu persatu demi mendapatkan produk yang layak digunakan. Lima tahap tersebut adalah *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implemetation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) (Safitri & Aziz, 2022). Dengan mengikuti alur tahapan tersebut secara sistematis, diharapkan media yang valid, praktis dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran teks narasi bagi siswa sekolah dasar.



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Sumber: Jurnal Pendidikan Dasar

B. Prosedur Pengembangan

Sesuai dengan model pengembangan yang digunakan terdapat lima tahapan yang harus dilakukan secara runtut. Berikut merupakan penjelasan dari kelima tahap tersebut.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahapan pertama adalah melakukan analisis untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi ketika proses pembelajaran berlangsung. Analisis tersebut terdiri dari analisis kinerja dan analisis kebutuhan untuk memastikan bahwa produk pembelajaran dikembangkan berdasarkan identifikasi masalah serta kebutuhan siswa (Judijanto et al., 2024).

a. Analisis kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk menemukan perbedaan antara target hasil belajar yang diinginkan dengan kondisi nyata di lapangan, sehingga kita bisa mengetahui alasan utama dari pencapaian yang masih rendah itu. Analisis kinerja berperan dalam menciptakan cara belajar yang sesuai dengan mengidentifikasi terlebih dahulu kekurangan dan kelebihan dalam proses pendidikan. (Ramdhani & Cahyana, 2020). Oleh karena itu, analisis ini menjadi dasar penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efisien dan sesuai dengan yang dibutuhkan di lapangan.

Masalah utama yang menjadi fokus penelitian ini adalah proses pembelajaran yang masih lebih banyak menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru. Sehingga siswa cenderung berperan pasif sebagai pendengar tanpa terlibat aktif dalam proses belajar. Kondisi ini menyebabkan rendahnya minat membaca dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif, sehingga materi teks narasi yang diajarkan kurang menarik dan tidak sesuai dengan gaya belajar siswa sekolah dasar. Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran membuat siswa cenderung kurang antusias dan kemampuan literasi mereka masih tergolong rendah. Situasi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara harapan hasil belajar dengan kenyataan yang terjadi di kelas, dan menunjukkan perlunya pengembangan multimedia interaktif genjamur berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi kelas IV SDN Bandar Lor 3.

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahapan penting dalam proses pengembangan pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan oleh peserta didik dan guru dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar secara optimal. Analisis kebutuhan adalah proses sistematis untuk mengumpulkan data dan informasi guna mengetahui gambaran

antara kondisi pembelajaran saat ini dengan kondisi ideal yang diharapkan, serta menentukan jenis bantuan, media, atau intervensi yang diperlukan (Arifin & Lestari, 2021). Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, perlunya membantu merancang produk yang sesuai dengan karakteristik siswa dan lingkungan belajar, sehingga analisis produk yang dihasilkan benar-benar relevan, menarik, dan efektif.

Hasil angket yang diberikan kepada siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 menandakan bahwa sebagian besar siswa terdorong untuk belajar menggunakan multimedia interaktif. Mayoritas siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih cepat menangkap materi pelajaran jika disampaikan melalui media yang menarik secara visual dan dilengkapi dengan elemen audio. Banyak dari mereka juga menyukai tampilan media yang berwarna serta pembelajaran yang melibatkan elemen permainan atau kuis. Selain itu, siswa menginginkan cara belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton seperti metode ceramah. Temuan ini memberikan gambaran bahwa media pembelajaran konvensional yang digunakan selama ini tidak memenuhi kebutuhan dan gaya belajar siswa secara maksimal, sehingga diperlukan pengembangan multimedia interaktif genjamur berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi yang sesuai dengan karakteristik mereka.

Berdasarkan hasil analisis kinerja dan analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa terhadap kesenjangan hasil belajar serta kebutuhan siswa akan media yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik. Hal ini menjadi landasan utama dalam menentukan arah pengembangan produk. Hasil dari tahap analisis menjadi dasar penting dalam merancang media pembelajaran pada tahap desain. Dengan begitu, tahap desain tidak dilakukan secara spekulatif, melainkan berdasarkan data dan kondisi nyata yang ditemukan di lapangan.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahapan kedua adalah melakukan desain multimedia interaktif genjamur berbasis cerita rakyat. Tahap desain dalam model ADDIE berfungsi untuk mengembangkan perencanaan produk secara rinci, mencakup strategi penyampaian, pemilihan media, dan penyusunan skenario pembelajaran agar proses belajar lebih terarah dan efektif (Yulianti & Nurkamto, 2022). Tahapan ini dikenal juga sebagai rancangan. Perancangan multimedia interaktif yang efektif akan menciptakan media pembelajaran yang memenuhi kebutuhan peserta didik, maka dari itu diperlukan beberapa langkah supaya hasil yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Langkah pertama adalah menentukan tujuan pembelajaran untuk siswa sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP). Langkah kedua adalah penyusunan isi materi yang mencakup urutan materi, bentuk penyajian, dan menentukan strategi berinteraksi yang sesuai. Langkah ketiga adalah pemilihan elemen seperti gambar, audio, serta animasi yang menarik. Langkah keempat adalah menyajikan kuis, game edukasi, dan soal evaluasi. selain itu pada tahap ini juga dilakukan navigasi untuk mengatur tombol interaktif sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan.

Dengan demikian, hasil dari tahap desain akan menjadi acuan utama dalam tahap pengembangan, karena seluruh rancangan yang telah disusun mulai dari materi, tampilan, hingga fitur interaktif akan diwujudkan menjadi produk nyata melalui serangkaian langkah pengembangan yang sistematis.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembangan dalam ADDIE melibatkan langkah-langkah untuk mewujudkan rancangan produk. Pada tahap desain, telah dibuat struktur konseptual untuk penerapan media pembelajaran yang baru. Di tahap pengembangan, struktur yang masih dalam bentuk konseptual tersebut dijadikan produk yang siap untuk diterapkan (Anafi et al., 2021). Proses

ini meliputi pembuatan prototipe multimedia interaktif genjamur berbasis cerita rakyat sesuai dengan storyboard dan spesifikasi yang telah dirancang sebelumnya.

Langkah pertama adalah menentukan tujuan pembelajaran yang dirumuskan dari Capaian Pembelajaran (CP). Tujuan Pembelajaran ini menjadi dasar dalam menyusun materi serta menentukan bentuk dan fitur media yang akan dikembangkan. Setelah tujuan pembelajaran ditentukan, langkah selanjutnya adalah menyusun materi teks narasi yang relevan dengan cerita rakyat “Legenda Jawa Timur”, kemudian menyesuaikannya dengan gaya bahasa, tingkat kesulitan, dan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar.

Langkah kedua adalah menyusun isi materi secara lengkap, meliputi: pengertian teks narasi, unsur-unsur intrinsik teks narasi, serta contoh konkret dalam bentuk cerita rakyat, yaitu Legenda Cindelaras, Legenda Keong Mas, dan Legenda Lembu Suro. Materi disusun secara runtut dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV SD, dengan penggunaan bahasa yang sederhana dan visual yang mendukung isi narasi.

Langkah ketiga adalah memilih dan menggabungkan komponen multimedia seperti gambar, audio, dan animasi. Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan daya tarik dan untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang materi tersebut. Komponen visual dan audio yang digunakan juga terkait dengan konten “Legenda Jawa Timur” supaya nilai-nilai budaya dan pesan moralnya dapat sepenuhnya disampaikan.

Langkah keempat adalah menambahkan fitur interaktif berupa kuis evaluasi dan game edukasi. Fitur ini dibuat guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks narasi yang telah disajikan sebelumnya. Kuis evaluasi terdiri dari 10 soal pilihan ganda yang mengacu pada materi teks narasi bertema legenda Jawa Timur, game edukasi dikembangkan dengan format interaktif, yaitu dengan bermain adu cepat untuk melewati setiap level dan mencapai garis finis.

Kehadiran fitur-fitur ini dimaksudkan untuk memperkuat keterlibatan peserta didik dalam aktivitas belajar dan menjadikan pembelajaran terasa lebih menyenangkan, menarik, dan tidak monoton.

Langkah kelima atau terakhir adalah menyusun sistem navigasi dalam media dengan tampilan menu utama yang memuat pilihan "Materi", "CP dan TP", "Kuis", "Game" dan "Profil pengembang". Setiap menu dilengkapi tombol interaktif seperti "Mulai", "Kembali", "Lanjut", dan "bermain", yang dirancang sederhana dan mudah dioperasikan oleh siswa SD. Navigasi ini memungkinkan siswa menjelajahi isi media sesuai urutan atau minat mereka, serta memberikan pengalaman belajar yang fleksibel dan menyenangkan.

Setelah itu akan dilakukan validasi oleh ahli materi dan media guna menjamin bahwa konten dan tampilan media sesuai dengan tujuan pembelajaran serta karakteristik siswa. Masukan dari para ahli dijadikan sebagai perbaikan dan menyempurnakan media sebelum dilakukan pengujian dalam skala terbatas. Sebagai hasil akhirnya, multimedia interaktif yang telah dikembangkan pada tahap ini siap untuk diterapkan secara langsung di kelas pada tahap implementasi, guna mengetahui apakah media tersebut sudah layak digunakan atau masih memerlukan perbaikan.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Menurut Astuti & Fitria (2022) tahap implementasi merupakan proses penggunaan media dalam pembelajaran nyata guna memperoleh tanggapan dari pengguna sebelum produk disempurnakan lebih lanjut. Pada tahap ini, multimedia interaktif genjamur berbasis cerita rakyat mulai digunakan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas IV SDN Bandar Lor 3, khususnya pada materi teks narasi. Dimana akan dilakukan perkenalan media dan pembimbingan siswa dalam mengeksplorasi fitur-fitur seperti materi, kuis evaluasi, dan game edukasi. Selain penerapan langsung, pada tahap ini juga dilakukan proses uji coba untuk meminimalisir kegagalan produk sebelum

digunakan secara luas. Tahap implementasi mencakup dua jenis uji coba, yaitu uji coba terbatas untuk melihat kepraktisan dan keefektifan awal media pada kelompok kecil, dan uji coba luas untuk menguji kepraktisan dan efektivitas media secara menyeluruh (Maemunah, S., & Lestari, A. P., 2021).

Dengan demikian, hasil dari tahap implementasi menjadi dasar penting dalam tahap evaluasi, karena data dan temuan yang diperoleh dari uji coba terbatas dan luas memberikan gambaran nyata tentang kepraktisan dan efektivitas media di kelas. Evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan akhir produk, sekaligus menentukan apakah media pembelajaran tersebut sudah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif atau masih memerlukan penyempurnaan sebelum digunakan secara luas

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi adalah langkah terakhir dalam pengembangan model ADDIE yang berfungsi untuk menilai kualitas keseluruhan dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi sebagai upaya untuk memastikan bahwa multimedia interaktif genjamur berbasis cerita rakyat benar-benar valid, efektif, dan praktis. Evaluasi ini dilakukan secara berkelanjutan, dimulai dari evaluasi formatif selama proses pengembangan hingga evaluasi sumatif setelah media diterapkan di lapangan (Novyarti et al., 2024). Formatif evaluasi mencakup validasi dari ahli materi dan ahli media, serta masukan dari uji coba terbatas. Sementara itu, evaluasi sumatif dilakukan setelah uji coba luas, dengan menganalisis hasil belajar siswa, tingkat keterlibatan, serta tanggapan siswa dan guru terhadap penggunaan media. Evaluasi tidak hanya menjadi tahap akhir, tetapi juga menjadi penentu kualitas hasil pengembangan, karena proses ini memverifikasi apakah produk sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan layak digunakan secara luas (Anafi et al., 2021). Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan penyempurnaan akhir, sampai produk akhir memiliki

kelayakan yang optimal untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran teks narasi di sekolah dasar.

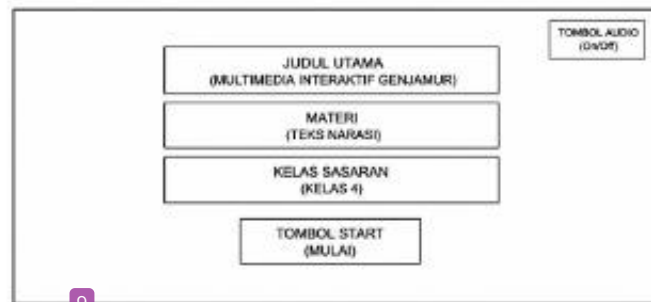
C. Desain Pengembangan

Desain pengembangan dalam penelitian pengembangan berfungsi sebagai panduan visual dan konsep sebelum proses implementasi dimulai, karena pada tahap ini seluruh elemen media dirancang berdasarkan hasil kebutuhan dan disusun dalam bentuk skema logistik yang sistematis (Haryanto & Prasetyo, 2021). Desain ini penting agar produk yang dikembangkan memiliki alur pembelajaran yang jelas, mendukung pencapaian pembelajaran, serta sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3.

Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan awal multimedia interaktif GENJAMUR yang meliputi struktur menu, alur navigasi, isi konten, serta fitur-fitur yang akan dikembangkan pada tahap berikutnya. Rancangan tersebut dituangkan dalam bentuk *storyboard* yang memuat susunan halaman, penempatan komponen, serta hubungan antarmenu dalam multimedia interaktif. Menu yang dirancang meliputi capaian pembelajaran, profil pengembang, petunjuk penggunaan, materi, kuis, game, dan halaman penutup. Selain itu, dirancang pula tombol navigasi seperti home, kembali, lanjut, petunjuk, menu, dan audio untuk memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan multimedia interaktif.

Storyboard yang disusun berfungsi sebagai pedoman dalam proses pengembangan produk. Setiap halaman dirancang dengan memperhatikan tata letak komponen, urutan penyajian materi, serta kemudahan akses bagi pengguna. Pada tahap ini, visualisasi masih berupa sketsa atau rancangan sederhana yang menunjukkan posisi setiap elemen pada layar, seperti area judul, area materi, area ilustrasi, tombol navigasi, dan komponen interaktif lainnya. Adapun desain visual yang lebih rinci, seperti pemilihan warna, ilustrasi, karakter, ikon, animasi, dan latar belakang yang sesuai dengan tema cerita rakyat Jawa Timur, akan direalisasikan pada tahap pengembangan produk setelah *storyboard* selesai disusun.

Berikut merupakan rancangan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi.



9

Gambar 3.2 Rancangan Awal Halaman Pembuka



Gambar 3.3 Rancangan Awal Halaman Profil Pengembang



Gambar 3.4 Rancangan Awal Halaman Petunjuk Penggunaan

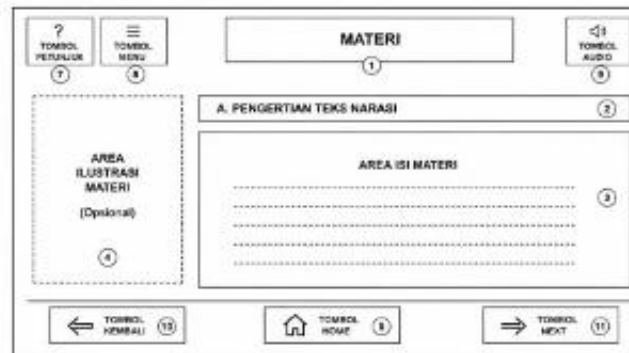


9

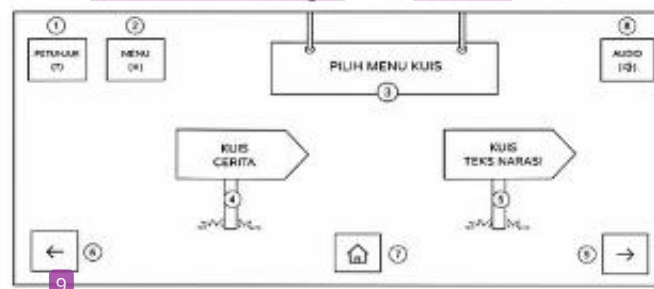
Gambar 3.5 Rancangan Awal Halaman Menu



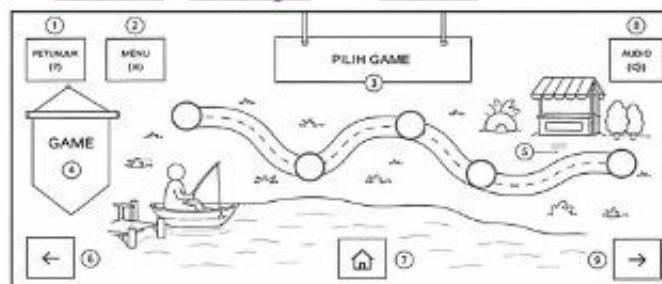
Gambar 3.6 Rancangan Awal Halaman Capaian Pembelajaran



Gambar 3.7 Rancangan Awal Halaman Materi



Gambar 3.8 Rancangan Awal Halaman Kuis Evaluasi



Gambar 3.5 Rancangan Awal Halaman Game Edukasi

Dengan tersusunnya storyboard dan rancangan setiap halaman multimedia interaktif GENJAMUR, diperoleh gambaran awal mengenai struktur, navigasi, serta komponen yang akan dikembangkan pada produk. Rancangan ini menjadi acuan dalam proses pengembangan multimedia

interaktif sehingga setiap fitur, materi, dan elemen pendukung dapat disusun secara sistematis sesuai tujuan pembelajaran. Selanjutnya, storyboard yang telah dirancang akan diwujudkan menjadi produk multimedia interaktif yang dilengkapi dengan tampilan visual, ilustrasi, animasi, audio, serta fitur interaktif yang mendukung pembelajaran teks narasi berbasis cerita rakyat Jawa Timur bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

D. Tempat dan Waktu Perancangan

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN Bandar Lor 3. Sekolah ini di berlokasi di Jl. KH. Wakhid Hasim Gg VB/59, Dusun Bandar Anyar, RT 27/RW 5, Kelurahan Bandar Lor, Kecamatan Mojoroto, Kota Kediri. Pemilihan lokasi ini didasari atas keinginan meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pada materi teks narasi, dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik peserta didik sehingga kurangnya minat baca menjadi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu sebagian besar siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, dan menyenangkan. Siswa lebih mudah memahami materi jika disampaikan melalui media yang dilengkapi gambar, animasi, suara, serta aktivitas menarik seperti kuis dan permainan. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat di SDN Bandar Lor 3 menjadi relevan dan penting dilakukan.

2. Waktu Perancangan

Waktu perancangan media pembelajaran Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat dilaksanakan mulai bulan April hingga Mei 2026. Tahapan perancangan diawali dengan kegiatan analisis kinerja dan kebutuhan, yang meliputi identifikasi permasalahan di lapangan, analisis kondisi pembelajaran, karakteristik siswa kelas IV, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran. Data dikumpulkan melalui wawancara, dan penyebaran angket kebutuhan. Tahapan kedua

desain di mana peneliti menyusun struktur isi materi, merancang alur media, serta menentukan fitur interaktif yang akan dimasukkan. Tahapan ketiga adalah pengembangan, yaitu proses pembuatan prototipe media berdasarkan hasil desain. Pada bagian ini pula dibuat instrumen validasi untuk ahli materi dan media guna menilai kelayakan awal produk. Selanjutnya dilakukan tahap implementasi, yaitu penerapan media dalam pembelajaran nyata melalui uji coba terbatas, setelah itu akan dilanjutkan untuk uji coba. Dalam uji coba luas dan terbatas akan disebar angket respon guru dan siswa untuk melihat kekurangan produk serta merevisinya, dan menggunakan tes hasil belajar berupa soal evaluasi guna mengukur keefektifannya. Terakhir, dilakukan evaluasi, baik formatif maupun sumatif, untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media yang dikembangkan. Seluruh proses perancangan dilakukan secara terstruktur dan terencana sebagai dasar menuju media pengembangan yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan pembelajaran serta mengukur tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia interaktif yang dikembangkan. Instrumen penelitian berfungsi sebagai sarana bagi peneliti untuk memperoleh data yang nantinya dijadikan acuan dalam menarik kesimpulan. Sugiyono (2019). Oleh karena itu, penyusunan instrumen dilakukan secara cermat dan sistematis agar dapat memberikan data yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan. Setiap jenis instrumen disesuaikan dengan tujuan pengumpulan data, baik berupa angket, lembar validasi, pedoman wawancara, maupun tes hasil belajar, yang masing-masing memiliki peran penting dalam mendukung keakuratan data penelitian. Berikut merupakan instrument yang diperlukan dalam penelitian pengembangan ini.

Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data

No	Data	Instrumen	Responden
1	Analisis Kinerja	Wawancara	Guru dan siswa
		Observasi	
2	Analisis Kebutuhan	Dokumentasi dan Angket	
3	Kevalidan	Lembar Validasi Ahli Materi	Ahli materi
		Lembar Validasi Ahli Media	Ahli media
4	Kepraktisan	Angket Respon Guru	Guru
		Angket Respon Siswa	Siswa
5	Keefektifan	Tes Hasil Belajar (Post-test)	Siswa

30 F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu metode untuk memperoleh informasi yang relevan dan mendalam mengenai kebutuhan, proses, serta hasil dari pengembangan multimedia interaktif. Adapun teknik yang digunakan meliputi wawancara, angket, dan dokumentasi. Selain itu, digunakan juga lembar validasi dari para ahli untuk menilai kevalidan media, serta instrumen uji kepraktisan dan keefektifan produk. Penggunaan berbagai teknik ini bertujuan agar data yang dikumpulkan bersifat menyeluruh, akurat, dan dapat dijadikan dasar dalam pengambilan keputusan selama proses pengembangan media. Sesuai dengan pendapat Arifin & Lestari (2021), kombinasi teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan penting dilakukan untuk memastikan produk yang dikembangkan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan nyata di lapangan.

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan memantu tingkah laku atau aktivitas dalam konteks sebenarnya, yang bermanfaat untuk mendapatkan data deskriptif yang sesuai dengan situasi aktual di lingkungan penelitian (Macmunah & Lestrai, 2021). Melalui observasi, peneliti dapat memperoleh informasi secara langsung mengenai kondisi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta pengaplikasian media pembelajaran yang berlangsung di kelas sebagai dasar dalam pengembangan produk

2. Wawancara

Wawancara dilaksanakan untuk memperoleh informasi secara mendalam dari responden melalui komunikasi langsung antara peneliti dan narasumber. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang memungkinkan peneliti memperoleh informasi secara rinci mengenai pengalaman, pendapat, dan kebutuhan responden sehingga data yang diperoleh lebih mendalam dan sesuai dengan tujuan penelitian (Pratama, 2023). Berikut merupakan tabel kisi-kisi wawancara.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Wawancara

14	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa saja sumber belajar yang bapak/ibu gunakan dalam proses pembelajaran?	
2	Metode pembelajaran apa yang bapak/ibu gunakan saat pembelajaran?	
3	Apakah dalam proses pembelajaran bapak/ibu selalu menggunakan media pembelajaran?	
4	Apa kendala yang bapak/ibu hadapi dalam menyediakan dan penggunaan media pembelajaran?	
5	Bagaimana gaya belajar siswa di kelas? Apakah siswa lebih suka mendengarkan, membaca, atau melihat?	
6	Sejauh mana dukungan sekolah dalam menyediakan sarana teknologi untuk pembelajaran?	
7	Bagaimana respons siswa ketika bapak/ibu menggunakan teknologi dalam pembelajaran?	
8	Apakah sekolah memiliki jaringan Wi-Fi yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran?	
9	Apakah sekolah menyediakan fasilitas komputer atau perangkat lain yang mendukung pembelajaran digital?	
10	Apakah siswa diperbolehkan membawa dan menggunakan HP untuk pembelajaran di kelas?	
11	Mata pelajaran apa yang dirasa sulit oleh siswa?	
12	Berapa persen siswa yang tidak lulus kkm	

3. Angket Kebutuhan

Angket kebutuhan digunakan untuk preferensi siswa terhadap media pembelajaran, seperti tampilan visual, audio, dan fitur interaktif. Data dari angket menjadi acuan dalam merancang media yang kelaras dengankebutuhan siswa (Abidin et al., 2022). Berikut merupakan tabel angket kebutuhan.

Tabel 3.3 Angket Kebutuhan

No	Pertanyaan	Persentase	
		Ya	Tidak
1	Saya lebih mudah memahami pelajaran jika menggunakan media pembelajaran		
2	Guru saya sering menggunakan teknologi seperti proyektor/internet saat mengajar		
3	Saya mengalami kendala saat menggunakan teknologi dalam belajar, seperti kesulitan mengoperasikan perangkat		
4	Saya diperbolehkan membawa HP ketika sekolah		
5	Saya lebih mudah memahami pelajaran jika guru menjelaskan sambil menuliskan di papan		
6	Guru sering menggunakan metode ceramah ketika mengajar di kelas sehingga sering kali merasa bosan		
7	Saya ingin belajar menggunakan media yang berwarna-warni		
8	Saya suka jika saat pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran konkret (nyata)		
9	Saya suka jika saat pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran audio visual		
10	Saya ingin belajar menggunakan aplikasi atau game edukasi di sekolah		
11	Saya ingin belajar menggunakan media yang berbasis cerita bergambar		
12	Saya ingin belajar menggunakan multimedia interaktif		
13	Saya suka belajar jika disertai kuis dalam proses pembelajaran		
14	Saya lebih mudah belajar ketika berdiskusi atau bekerja sama dengan teman dibandingkan belajar sendiri		
15	Saya ingin mendapatkan cara belajar yang lebih mudah dan menyenangkan di sekolah		

4. Lembar Validasi Ahli Materi

Lembar validasi ahli materi merupakan instrumen yang difungsikan untuk menilai kelayakan isi dari media pembelajaran yang dikembangkan, khususnya isi pokok materi. validasi ahli merupakan bagian dari evaluasi formatif yang sangat penting untuk memastikan bahwa produk yang telah dikembangkan telah memenuhi standar yang ditetapkan sebelum diuji coba secara luas (Sugiyono, 2019). Hasil dari lembar validasi ini menjadi dasar untuk merevisi dan menyempurnakan

materi agar media benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut merupakan tabel Validasi Ahli Materi yang digunakan.

Tabel 3.4 Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Isi materi	1. Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran					
		2. Ketepatan konsep teks narasi					
		3. Kelengkapan unsur materi (pengertian, struktur dan unsur-unsur intrinsik)					
		4. Keterpaduan materi dengan cerita rakyat yang dipilih					
		5. Materi disajikan dengan runtut dan sistematis					
		6. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa					
2	Penggunaan Bahasa	7. Bahasa mudah dimengerti, tidak ambigu					
		8. Bahasa sesuai dengan dan karakteristik daya tangkap siswa SD					
		9. Istilah yang digunakan tepat dan tidak terlalu kompleks untuk siswa SD					
		10. Menggunakan tata bahasa dan ejaan yang baik dan benar sesuai PUEBI					
Jumlah							
Komentar dan saran:							

Sumber: Diadaptasi dari (Anisya, 2023)

5. Lembar Validasi Ahli Media

Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai aspek desain visual dan teknis dari media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk memastikan bahwa tampilan, navigasi, dan interaktivitas media sesuai dengan prinsip-prinsip desain pembelajaran serta mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar. Aspek yang dinilai dalam lembar validasi meliputi kenyamanan tampilan antarmuka,

keterbacaan teks, konsistensi penggunaan warna dan ikon, serta kelancaran fungsi navigasi dan interaktivitas media. Berikut merupakan tabel Validasi Ahli Media yang digunakan.

Tabel 3.5 Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Format media	1. Tampilan multimedia interaktif GENJAMUR disusun secara sistematis dan mudah dipahami.					
		2. Pemilihan jenis huruf (font), ukuran, dan warna teks yang mudah dibaca oleh siswa kelas IV SD					
		3. Tata letak (layout) gambar, teks, dan tombol navigasi terlihat rapi dan konsisten.					
2	Audio	4. Backsound yang digunakan mendukung suasana pembelajaran dan tidak mengganggu konsentrasi siswa.					
		5. Voicer (narasi suara) terdengar jelas dan membantu siswa dalam memahami materi.					
		6. Narasi suara mampu memandu siswa dalam menggunakan multimedia secara mandiri					
3	Animasi	7. Animasi yang digunakan menarik dan sesuai dengan materi teks narasi.					
		8. Sinkronisasi antara gerakan animasi (mulut berbicara) dengan audio berjalan dengan baik.					
		9. Gerakan animasi halus dan tidak terlalu cepat atau lambat					
4	Kuis	10. Soal kuis pilihan ganda sesuai dengan materi yang telah dipelajari.					
		11. Kuis membantu mengukur pemahaman siswa terhadap materi teks narasi.					

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
		12. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan siswa kelas IV SD.					
5	Game	13. Game yang disajikan sesuai dengan materi teks narasi.					
		14. Mekanisme permainan (menjawab soal hingga mencapai garis finis) mudah dipahami siswa.					
		15. Game mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar.					
Jumlah							
Komentar dan saran:							

Sumber: Diadaptasi dari (Anisya, 2023)

6. Angket Respon Guru

Angket Respon Guru digunakan sebagai instrumen untuk memperoleh penilaian dan masukan dari guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Angket adalah metode **pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan pertanyaan tertulis kepada responden** guna memperoleh data terkait variabel penelitian (Sugiyono, 2019). Berikut merupakan tabel Angket Respon Guru yang digunakan.

Tabel 3.6 Angket Respon Guru

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Media	1. Tampilan Multimedia Interaktif GENJAMUR menarik dan sesuai untuk siswa SD					
		2. Kombinasi warna, gambar, dan teks sesuai dan tidak membingungkan					
		3. Fitur Multimedia Interaktif GENJAMUR (animasi suara, kuis, game) berfungsi dengan baik					
		4. Navigasi mudah digunakan					

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
2	Materi	5. Materi yang di sajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran					
		6. Materi mendukung pemahaman siswa terhadap teks narasi					
		7. Penyajian materi yang mudah dipahami siswa					
3	Penggunaan	8. Multimedia Interaktif GENJAMUR mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran					
		9. Multimedia Interaktif GENJAMUR membantu guru dalam menyampaikan materi					
		10. Multimedia Interaktif GENJAMUR meningkatkan minat belajar siswa					
Jumlah							
Komentar dan saran:							

Sumber: Diadaptasi dari (Akbar, 2017)

7. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa difungsikan sebagai pengukur tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah digunakan dalam proses belajar. Siswa sebagai pengguna langsung berperan penting dalam memberikan umpan balik mengenai sejauh mana produk yang dikembangkan mampu menarik minat, mempermudah pemahaman materi, dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Berikut merupakan tabel angket respon siswa yang digunakan.

Tabel 3.7 Angket Respon Siswa

No	Indikator	Skala Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Saya suka dengan tampilan Multimedia Interaktif GENJAMUR yang berwarna dan menarik		
2	Tulisan dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR mudah dibaca		

No	Indikator	Skala Penilaian	
		Ya	Tidak
3	Suara (voicer) dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR terdengar jelas dan membantu saya memahami materi		
4	Kuis mudah digunakan saat menjawab soal		
5	Permainan (game) seru dan membuat saya semangat belajar		
6	Tombol dan menu dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR edia mudah digunakan		
7	Cerita rakyat yang disajikan dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR menarik untuk dibaca		
8	Multimedia Interaktif GENJAMUR membantu saya belajar secara mandiri		
9	Belajar menggunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR lebih menyenangkan daripada buku teks		
10	Saya ingin menggunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR lagi dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi		
Jumlah			
Komentar dan saran:			

Sumber: Diadaptasi dari (Akbar, 2017)

8. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik sesudah menggunakan produk yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa *post-test* yang diberikan setelah siswa mengikuti pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. *Post-test* disusun berdasarkan indikator pencapaian pembelajaran yang telah ditentukan sebelumnya, khususnya pada materi teks narasi

Tabel 3.8 Kisi-kisi Soal *Post-test*

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Bentuk Soal	No.Soa
Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang teks	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian teks narasi dengan tepat.	Pilihan ganda	1
	Peserta didik dapat menentukan unsur-unsur intrinsik teks narasi dengan tepat	Pilihan ganda	2-5
		Uraian	1,2

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Bentuk Soal	No.Soa
narasi dalam bentuk elektronik.	Peserta didik dapat menganalisis unsur intrinsik dalam teks narasi bertema Legenda Jawa Timur	Pilihan ganda	6-15
		Uraian	3,4,5

G. Teknis Analisis Data

1. Tahapan-tahapan Analisis Data

Analisis data adalah salah satu tahap penting dalam penelitian yang dilakukan melalui proses pengumpulan, mengelompokkan, dan mengorganisasi data secara sistematis melalui hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, agar dapat dipahami dan disimpulkan (Sugiyono, 2019). Analisis data dalam penelitian pengembangan ini dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif sesuai dengan jenis data yang diperoleh. Analisis kuantitatif di gunakan untuk mengolah data dari hasil lembar validasi, angket respon dan tes hasil belajar siswa (*post-test*) sedangkan analisis kualitatif digunakan untuk mengolah hasil komentar dan saran dari ahli materi dan media serta respon guru dan siswa.

a. Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari lembar validasi ahli materi dan ahli media. Hasil validasi dinilai menggunakan skala likert. Sugiyono (2019:134) menjelaskan bahwa Skala Likert memungkinkan peneliti mengukur variable-variabel yang tidak dapat diukur secara langsung, seperti sikap, motivasi, atau kepuasan. Dengan demikian, skala ini memberikan hasil kuantitatif dari data kualitatif seperti opini atau persepsi.

Dalam skala likert, responden ahli media dan ahli materi diminta memberikan jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada setiap indikator pertanyaan sesuai dengan tingkat kesepadanan dan penilaian mereka terhadap produk yang dikembangkan. Selanjutnya hasil jawaban akan di analisis menggunakan langkah-langkah berikut.

- 1) Menjumlahkan total skor yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi dan ahli media menggunakan kriteria penilaian berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Penilaian

Kriteria Penilaian	Skors
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber : (Purwanti & Anggraini Putri, 2021)

- 2) Menghitung presentase nilai dari hasil validasi menggunakan rumus berikut.

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

- 3) Mengubah skor validasi menjadi bentuk kuantitatif dengan mengacu pada pedoman penilaian skala likert yang telah ditentukan. Hasil akhir dinyatakan dalam bentuk persentase dan dikelompokkan ke dalam kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 3.10 Kriteria Kevalidan Produk

Skor	Kriteria
86% - 100%	Sangat Valid, dapat digunakan tanpa revisi
71% - 85%	Valid, sapat digunakan dengan revisi kecil
56% - 70%	Cukup Valid, dapat digunakan dengan revisi besar
41% - 55%	Kurang Valid, tidak boleh digunakan
25% - 40%	Sangat Kurang Valid, tidak boleh digunakan

Sumber : Diadaptasi dari (Sofnidar & Yuliana, 2018)

- 4) Menentukan hasil kevalidan media dan materi berlandaskan pada kriteria kevalidan produk

b. Kepraktisan

Kepraktisan diukur dengan hasil angket respon guru dan siswa, penilaian angket respon guru dihitung memakai skala likert sedangkan angket respon siswa memakai skala Guttman. Data yang

diperoleh dari angket tersebut dianalisis menggunakan rumus persentase untuk mengetahui tingkat kepraktisan media secara kuantitatif.

- 1) Menjumlahkan total skor yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa menggunakan kriteria penilaian berikut.

Tabel 3.11 Kriteria Penilaian Angket Respon Guru

Kriteria Penilaian	Skors
Sangat setuju	5
Setuju	4
Cukup setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: (Purwanti & Anggraini Putri, 2021)

Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Angket Respon siswa

Kriteria Penilaian	Skors
Ya	1
Tidak	0

Sumber: (Purwanti & Anggraini Putri, 2021)

- 2) Menghitung presentase nilai dari skor hasil angket guru dan siswa menggunakan rumus berikut.

$$\text{Persentase respon guru/siswa} = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

- 3) Mengubah skor hasil angket menjadi bentuk kuantitatif dengan mengacu pada pedoman penilaian skala likert yang telah ditentukan. Hasil akhir dinyatakan dalam bentuk persentase dan dikelompokkan ke dalam kriteria kelayakan sebagai berikut:

Tabel 3.13 Kriteria Kepraktisan Produk Skala Likert

Skor	Kriteria
86% - 100%	Sangat Praktis, dapat digunakan tanpa revisi
71% - 85%	Praktis, dapat digunakan dengan revisi kecil
56% - 70%	Cukup Praktis, dapat digunakan dengan revisi besar
41% - 55%	Kurang Praktis, tidak boleh digunakan
25% - 40%	Sangat Kurang Praktis, tidak boleh digunakan

Sumber : Diadaptasi dari (Sofnidar & Yuliana, 2018)

Tabel 3.14 Kriteria Kepraktisan Produk Skala Guttman

Skor	Kriteria
51%-100%	Sangat Praktis
0%-50%	Tidak Praktis

Sumber: Diadaptasi dari (Divanca et al., 2023)

- 4) Menentukan hasil kepraktisan media dan materi berlandaskan pada kriteria kevalidan produk

c. Keefektifan

Hasil uji keektifan diperoleh dari nilai soal evaluasi (*posttest*) yang telah dibagikan kepada siswa. Apabila hasil akhir pembelajaran melebihi nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yakni 80 dan hasil persentase klasikal mencapai 71%-85% atau 86%-100% maka pengembangan multimedia interaktif GENJAMUR dapat dikatakan efektif. Berikut tahapan yang dilakukan untuk memperoleh data mengenai tingkat keefektifan produk

- 1) Nilai hasil belajar masing-masing peserta dihitung menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai hasil belajar siswa} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

- 2) Persentase ketuntasan belajar secara klasikal dihitung menggunakan rumus berikut. dengan menggunakan rumus yang diadopsi dari (Sofnidar & Yuliana, 2018) sebagai berikut.

$$p = \frac{l}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p : Persentase kelulusan siswa secara klasikal

l : Jumlah siswa yang lulus KKTP

n : Jumlah siswa keseluruhan

- 3) Skor yang diperoleh selanjutnya konversi ke dalam bentuk kualitatif berdasarkan kategori validitas berikut.

Tabel 3. 15 Kriteria Keefektifan Produk

Skor	Kriteria ³⁵
86% - 100%	Sangat efektif, sangat tuntas, dapat digunakan tanpa revisi
71% - 85%	Efektif, tuntas, dapat digunakan dengan revisi kecil
56% - 70%	Cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan dengan revisi besar
41% - 55%	Kurang efektif, kurang tuntas, tidak dapat digunakan
25% - 40%	Sangat kurang efektif, sangat kurang tuntas, tidak dapat digunakan

Sumber : Diadaptasi dari (Sofnidar & Yuliana, 2018)

- 4) Menentukan hasil kepraktisan media dan materi berlandaskan pada kriteria kevalidan produk

2. Norma Pengujian

Norma pengujian digunakan sebagai dasar untuk menilai kelayakan produk pengembangan yang mencakup tiga aspek utama, yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Aspek ketiga ini saling berkaitan dan menjadi indikator utama bahwa media pembelajaran hasil pengembangan telah memenuhi standar kualitas dan layak digunakan dalam pembelajaran. Pengujian terhadap produk yang dikembangkan dilakukan untuk memperoleh kesimpulan akhir mengenai apakah produk tersebut telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan (Fara, 2016).

a. Kevalidan

Multimedia interaktif GENJAMUR dikatakan praktis apabila hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media mencapai persentase 71% - 85% dalam kategori valid dan 86% - 100% dalam kategori sangat valid.

b. Kepraktisan

Multimedia interaktif GENJAMUR dikatakan praktis apabila angket respon guru dan siswa mencapai persentase 71% - 85% dalam kategori praktis dan 86% - 100% dalam kategori sangat praktis. Kriteria tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat

kemudahan penggunaan produk oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

c. Keefektifan

Multimedia interaktif GENJAMIR dikatakan efektif apabila rata-rata hasil belajar siswa diatas KKTP yaitu 80 dan mencapai persentase 71% - 85% dalam kategori efektif dan 86% - 100% dalam kategori sangat efektif.

H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk

1. Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development atau RnD. Riset pengembangan adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk meningkatkan produk yang ada saat ini atau untuk melengkapi produk yang sudah ada sebelumnya, dengan mempertimbangkan aspek kelayakan pada produk tersebut (Sugiyono, 2019). Metode ini cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena tidak semata-mata mengedepankan hasil, tetapi juga memberi perhatian pada jalannya proses penyempurnaan produk. Dalam praktiknya, metode RnD melibatkan partisipasi langsung dari pengguna agar produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan di lapangan

2. Uji Coba

a. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan untuk menguji multimedia interaktif dalam pembelajaran serta mengidentifikasi kekurangan yang masih terdapat dalam produk. Uji coba ini dilaksanakan kepada 8 siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3. Dalam pelaksanaan uji coba terbatas, siswa diminta untuk menggunakan multimedia interaktif secara langsung, Setelah penggunaan, siswa dan guru diminta untuk mengisi angket respon sebagai instrumen untuk mengukur kepraktisan produk yang dikembangkan. Data dari angket respon ini dijelaskan untuk mengetahui sejauh mana produk mudah digunakan

(praktis) dalam konteks pembelajaran di kelas. Selain itu, uji coba terbatas juga digunakan untuk mengukur efektivitas awal produk, khususnya dalam melihat potensi peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan media. Masukan dari siswa dan guru pada tahap ini menjadi dasar dalam menyempurnakan media sebelum dilakukan uji coba luas pada tahap selanjutnya.

b. Uji Coba Luas

Uji coba luas dilakukan setelah produk multimedia interaktif mengalami revisi pada tahap uji coba terbatas. Tahap ini diterapkan kepada 20 siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 untuk menilai kepraktisan dan keefektifan lebih lanjut. Siswa diminta untuk menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Setelah penggunaan, siswa dan guru diminta untuk mengisi angket respon sebagai instrumen untuk mengukur kepraktisan produk yang dikembangkan. Selain itu untuk menguji keefektifan siswa diberi post-test untuk mengetahui tingkat penguasaan mereka terhadap materi yang disampaikan. Data dari uji coba luas ini mendasari kesimpulan akhir yang di tarik terhadap kualitas dan kelayakan produk multimedia interaktif untuk digunakan secara lebih luas dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

3. Validasi Produk

Validasi produk merupakan tahap penting dalam penelitian pengembangan untuk memastikan media pembelajaran sesuai dengan tujuan, konten, dan kebutuhan siswa. Proses ini dilakukan sebelum uji coba agar kesalahan teknis dan konsep dapat diminimalkan (Safitri & Aziz, 2022). Penilaian dilakukan oleh para ahli yang berpengalaman untuk menjamin kualitas serta keselarasan media dengan karakteristik peserta didik. Seluruh masukan dari validator dimanfaatkan sebagai acuan untuk merevisi produk dan penyempurnaan sebelum produk diimplementasikan. Berikut adalah beberapa ahli yang dibutuhkan untuk menguji validasi multimedia interaktif yang dikembangkan.

a. Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Ibu Linda Dwiyanti, S. Pd., M. Pd. Beliau adalah seorang dosen yang memiliki kompetensi dalam bidang desain dan pengembangan media pembelajaran, terutama dari bidang visual, teknis, dan interaktivitas. Penilaian dari ahli media bertujuan memastikan bahwa media tidak hanya enak dilihat secara estetika, melainkan juga fungsional dan mendukung pemahaman siswa secara optimal. Masukan dari ahli ini menjadi dasar dalam melakukan perbaikan agar media benar-benar layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

b. Ahli Materi.

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Encil Puspitoningrum, M. Pd. Beliau adalah seorang dosen yang memiliki latar belakang keilmuan di bidang Bahasa Indonesia jenjang Sekolah Dasar. Penilaian yang dilakukan memuat isi materi yang disajikan, meliputi kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP), ketepatan konsep teks narasi, seperti pengertian, ciri-ciri, unsur, struktur, dan contoh cerita rakyat Legenda Jawa Timur. Penggunaan bahasa pun diatur agar sesuai dengan level perkembangan kognitif siswa kelas IV SD. Saran dan masukan akan digunakan untuk memperbaiki konten agar lebih akurat, relevan, dan mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga media dapat diaplikasikan secara efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Data Produk Hasil Pengembangan

Produk hasil pengembangan dalam penelitian ini berupa Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat yang dikembangkan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi pada siswa kelas IV sekolah dasar. Multimedia ini dirancang sebagai media pembelajaran digital yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui pemanfaatan berbagai unsur multimedia dalam satu kesatuan media pembelajaran.

Multimedia Interaktif GENJAMUR mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, kuis interaktif, dan game edukasi yang dikemas dengan tema cerita rakyat Jawa Timur. Penggunaan cerita rakyat sebagai konteks pembelajaran bertujuan untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna sekaligus memperkenalkan budaya lokal kepada peserta didik. Selain itu, tampilan media dirancang menyesuaikan karakteristik siswa sekolah dasar dengan penggunaan warna, ilustrasi, dan navigasi yang mudah digunakan sehingga dapat mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Hasil pengembangan multimedia interaktif ini kemudian diwujudkan dalam beberapa tampilan yang saling terhubung dan disusun secara sistematis sesuai dengan alur pembelajaran. Multimedia Interaktif GENJAMUR dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, komputer, maupun telepon genggam dengan membuka tautan media yang telah disediakan. Setiap tampilan dalam multimedia dirancang untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, mulai dari penyajian materi, pemberian contoh teks narasi, pelaksanaan kuis evaluasi, hingga game edukasi yang mampu mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun desain awal Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat yang telah dikembangkan adalah sebagai berikut.



Gambar 4. 1 Tampilan Produk Awal Halaman Pembuka

Halaman pembuka menampilkan identitas Multimedia Interaktif GENJAMUR dengan desain yang menarik serta tombol "Start" untuk memulai penggunaan. Tampilan awal dirancang menggunakan kombinasi warna dan ilustrasi yang sesuai dengan tema cerita rakyat Jawa Timur sehingga mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Melalui halaman ini, pengguna dapat mengakses multimedia secara mudah sebelum memasuki menu berikutnya.



Gambar 4. 2 Tampilan Produk Awal Halaman Profil Pengembang

Halaman profil pengembang berisi identitas pengembang Multimedia Interaktif GENJAMUR. Pada halaman ini ditampilkan informasi berupa nama penyusun, NPM, dan instansi. Halaman profil pengembang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai pihak yang mengembangkan multimedia sehingga identitas produk dapat diketahui dengan jelas oleh pengguna.



Gambar 4.3 Tampilan Produk Awal Petunjuk Penggunaan

Halaman petunjuk penggunaan berisi informasi mengenai fungsi berbagai tombol navigasi yang digunakan, seperti tombol petunjuk, menu, halaman selanjutnya, halaman sesudahnya, halaman utama, tombol suara, dan tombol play. Selain itu, dijelaskan juga langkah-langkah penggunaan agar siswa dapat mengoperasikan Multimedia Interaktif GENJAMUR dengan benar. Adanya petunjuk penggunaan ini membantu siswa memahami fungsi setiap tombol sehingga dapat digunakan dengan lebih mudah dan mandiri.



Gambar 4.4 Tampilan Produk Awal Halaman Menu

Halaman menu berfungsi sebagai pusat navigasi dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR. Pada halaman ini siswa dapat memilih berbagai menu yang tersedia, seperti profil pengembang, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi, kuis, serta game edukasi. Menu utama dirancang dengan tata letak yang sederhana dan mudah dipahami sehingga memudahkan siswa dalam mengakses fitur yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 4. 5 Tampilan Produk Awal Halaman CP dan TP

Halaman capaian pembelajaran memuat kompetensi yang harus dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR. Keberadaan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran membantu siswa memahami arah pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih terstruktur dan terarah.



Gambar 4. 6 Tampilan Produk Awal Halaman Materi Inti

Halaman materi ini memuat materi pengertian teks narasi dan unsur-unsur intrinsik teks narasi yang disajikan secara sistematis agar mudah dipahami oleh siswa. Pada halaman ini terdapat animasi guru yang berfungsi menjelaskan materi secara lisan sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Animasi tersebut dilengkapi fitur mematikan dan menyalakan audio sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, halaman materi juga dilengkapi dengan tombol navigasi untuk berpindah ke halaman sebelumnya dan selanjutnya. Keberadaan berbagai fitur tersebut membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.



Gambar 4. 7 Tampilan Produk Awal Halaman Materi Contoh Teks Narasi

Halaman materi contoh teks narasi memuat tiga cerita rakyat Legenda Jawa Timur, yaitu Legenda Lembu Suro (Asal-usul Gunung Kelud), Keong Mas, dan Cindelaras. Pada halaman ini siswa dapat memilih salah satu cerita yang akan dipelajari melalui ilustrasi yang ditampilkan secara menarik. Setelah memilih cerita, siswa akan diarahkan ke halaman isi teks narasi yang menyajikan cerita secara bertahap disertai ilustrasi tokoh dan latar yang sesuai dengan alur cerita sehingga dapat mendorong minat baca dan memperdalam pemahaman. Selanjutnya, halaman ini juga dilengkapi dengan tombol navigasi berupa tombol kembali, tombol beranda, dan tombol lanjut untuk memudahkan perpindahan antarhalaman, serta tombol suara yang dapat digunakan untuk menyalakan atau mematikan audio sesuai kebutuhan pengguna.



Gambar 4.8 Tampilan Produk Awal Halaman Kuis Evaluasi

Halaman kuis evaluasi disajikan dalam bentuk permainan interaktif menggunakan platform Kahoot yang memuat sejumlah pertanyaan pilihan ganda berdasarkan materi yang telah dipelajari. Siswa dapat memilih jawaban yang dianggap benar pada setiap soal yang ditampilkan, kemudian sistem akan memberikan hasil secara otomatis setelah kuis selesai dikerjakan. Selain itu, halaman kuis evaluasi dilengkapi dengan tombol navigasi berupa tombol play untuk memulai kuis, tombol beranda untuk kembali ke menu utama, tombol informasi, serta tombol lanjut dan kembali yang memudahkan pengguna dalam mengakses fitur yang tersedia. Kehadiran kuis evaluasi ini diharapkan dapat membantu siswa mengukur tingkat pemahaman materi sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.



Gambar 4. 9 Tampilan Produk Awal Halaman Game Edukasi

Halaman game edukasi pada Multimedia Interaktif GENJAMUR digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi teks narasi. Pada halaman ini terdapat tombol *play* yang terhubung dengan platform QuizWhizzer. Setelah tombol dipilih, siswa akan diarahkan ke halaman QuizWhizzer untuk memasukkan nama dan memulai permainan dengan menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi teks narasi. Berbeda dengan kuis evaluasi yang dikerjakan secara individu, game edukasi ini dimainkan secara bersama-sama. Pemenang ditentukan berdasarkan kecepatan mencapai garis finis dan jumlah jawaban benar yang diperoleh. Selain itu, QuizWhizzer dilengkapi dengan fitur papan permainan, pergerakan karakter pemain, dan sistem peringkat yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Halaman game edukasi juga dilengkapi dengan tombol navigasi berupa tombol kembali, tombol beranda, tombol petunjuk, tombol menu dan tombol lanjut untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan multimedia.



Gambar 4. 10 Tampilan Produk Awal Penutup

Halaman penutup merupakan halaman akhir Multimedia Interaktif GENJAMUR yang berisi ucapan terima kasih dan harapan agar media pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam proses belajar. Pada halaman ini juga terdapat animasi karakter yang bergerak dan menyampaikan pesan penutup secara lisan sehingga memberikan kesan yang lebih interaktif dan menarik bagi pengguna. Selain itu, halaman penutup dilengkapi dengan tombol navigasi yang memungkinkan pengguna untuk kembali ke halaman utama atau sebelumnya.

B. Data Uji Coba

1. Data Kevalidan

Data kevalidan ini diperoleh melalui lembar validasi yang telah dinilai oleh dua validator, yaitu validator ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian dari kedua validator kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan Multimedia Interaktif GENJAMUR yang dikembangkan. Dengan demikian, kevalidan data tersebut menjadi dasar untuk menentukan kelayakan Multimedia Interaktif GENJAMUR sebelum diimplementasikan kepada siswa serta sebagai acuan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan produk sesuai saran yang diberikan oleh validator.

a. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat diperoleh dari lembar validasi yang dinilai oleh Ibu Linda Dwiyanti, S. Pd., M. Pd. pada hari Jum'at, 24 April 2026. Berikut merupakan angket hasil validasi Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat.

Tabel 4. 1 Angket Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Format media	1. Tampilan multimedia interaktif GENJAMUR disusun secara sistematis dan mudah dipahami.				✓	
		2. Pemilihan jenis huruf (font), ukuran, dan warna					✓

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
		teks yang mudah dibaca oleh siswa kelas IV SD					
		3. Tata letak (layout) gambar, teks, dan tombol navigasi terlihat rapi dan konsisten.				✓	
		4. Tombol navigasi berfungsi dengan baik.					✓
2	Audio	5. Backsound yang digunakan mendukung suasana pembelajaran dan tidak mengganggu konsentrasi siswa.				✓	
		6. Voicer (narasi suara) terdengar jelas dan membantu siswa dalam memahami materi.					✓
		7. Narasi suara mampu memandu siswa dalam menggunakan multimedia secara mandiri					✓
3	Animasi	8. Sinkronisasi antara gerakan animasi (mulut berbicara) dengan audio berjalan dengan baik.				✓	
		9. Gerakan animasi halus dan tidak terlalu cepat atau lambat				✓	
4	Kuis	10. Desain tampilan kuis (warna, font, dan layout) menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.			✓		
		11. Penyajian pilihan jawaban interaktif dan mudah diakses oleh siswa.				✓	
		12. Sistem kuis responsif dan memberikan pengalaman interaktif yang baik.				✓	
5	Game	13. Game disajikan secara interaktif dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan.				✓	
		14. Mekanisme permainan (menjawab soal hingga mencapai garis finis) mudah dipahami siswa.			✓		
		15. Game mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar.					✓
Total skor			63				
Skor maksimal			75				
Persentase			84%				

b. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi di diperoleh dari lembar validasi yang dinilai oleh Ibu Encil Puspitoningrum, S. Pd., M. Pd. Pada hari Selasa, 28 April 2026. Berikut merupakan angket validasi Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat.

Tabel 4. 2 Angket Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi	1. Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran					✓
		2. Penjelasan unsur-unsur intrinsik sudah tepat.				✓	
		3. Penyajian materi sistematis dan mudah diikuti.					✓
2	Ketepatan konsep	4. Materi disajikan secara runtut dari yang sederhana ke kompleks.				✓	
		5. Contoh teks narasi yang diberikan sesuai dengan tema legenda Jawa Timur					✓
		6. Materi disajikan secara menarik sehingga meningkatkan minat belajar.					✓
		7. Latihan soal sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas IV				✓	
3	Penggunaan Bahasa	8. Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh siswa					✓
		9. Bahasanya tidak ambigu dan komunikatif					✓
		10. Menggunakan tata bahasa dan ejaan yang baik dan benar sesuai PUEBI					✓
Jumlah			45				
Skor Maksimal			50				
Persentase			90%				

2. Data Kepraktisan

Data kepraktisan ini diperoleh melalui angket respon guru dan siswa kelas IV yang dilaksanakan di SD Negeri Bandar Lor 3 Kota Kediri.

Angket respon diisi pada dua tahap pengujian, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas.

a. Uji Coba Terbatas

1) Angket Respon Guru

Data respon guru uji coba terbatas diperoleh melalui angket respon guru yang diisi oleh wali kelas IV SD Negeri Bandar Lor 3, yaitu Ibu Pipit Wardiningrum, S.Pd., pada hari Rabu, 06 Mei 2026. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan awal Multimedia Interaktif GENJAMUR serta sebagai upaya perbaikan dari kekurangan yang ditemukan sebelum dilakukan pada uji coba luas. Berikut merupakan hasil angket respon guru uji coba terbatas.

Tabel 4.3 Angket Hasil Respon Guru Uji Coba Terbatas

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Media	1. Tampilan Multimedia Interaktif GENJAMUR menarik dan sesuai untuk siswa SD			✓		
		2. Kombinasi warna, gambar, dan teks sesuai dan tidak membingungkan			✓		
		3. Fitur Multimedia Interaktif GENJAMUR (animasi suara, kuis, game) berfungsi dengan baik					✓
		4. Tombol navigasi mudah digunakan					✓
2	Materi	5. Materi mendukung pemahaman siswa terhadap teks narasi				✓	
		6. Materi mendukung pemahaman siswa terhadap teks narasi				✓	
		7. Penyajian materi yang mudah dipahami siswa				✓	
3	Penggunaan	8. Multimedia Interaktif GENJAMUR mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran					✓
		9. Multimedia Interaktif GENJAMUR membantu guru dalam menyampaikan materi				✓	
		10. Multimedia Interaktif GENJAMUR meningkatkan minat belajar siswa					✓
Jumlah			42				
Skor Maksimal			50				
Persentase			84%				

2) Angket Respon Siswa

Uji coba terbatas dilaksanakan pada hari Rabu, 6 Mei 2026 kepada 8 siswa SD Negeri Bandar Lor 3. Pemilihan siswa dilakukan berdasarkan perbedaan tingkat kemampuan kognitif yang meliputi kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui respon awal siswa terhadap multimedia interaktif genjamur berbasis cerita rakyat yang dikembangkan sebelum dilaksanakan pada skala yang lebih luas. Berikut merupakan hasil angket respon siswa uji coba terbatas.

Tabel 4. 4 Angket Hasil Respon Siswa Uji Coba Terbatas

No	Indikator	Skala Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Saya suka dengan tampilan Multimedia Interaktif GENJAMUR yang berwarna dan menarik	8	0
2	Tulisan dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR mudah dibaca	8	0
3	Suara (voicer) dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR terdengar jelas dan membantu saya memahami materi	7	1
4	Kuis mudah digunakan saat menjawab soal	4	6
5	Permainan (game) seru dan membuat saya semangat belajar	6	2
6	Tombol dan menu dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR edia mudah digunakan	7	1
7	Cerita rakyat yang disajikan dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR menarik untuk dibaca	7	1
8	Multimedia Interaktif GENJAMUR membantu saya belajar secara mandiri	6	2
9	Belajar menggunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR lebih menyenangkan daripada buku teks	5	3
10	Saya ingin menggunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR lagi dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi	8	0
Total skor Ya		66	
Skor maksimal		80	
Persentase		83%	

b. Uji Coba Luas

1) Angket Respon Guru

Data respon guru uji coba luas diperoleh melalui angket respon guru yang diisi oleh wali kelas IV SD Negeri Bandar Lor 3, yaitu Ibu Pipit Wardiningrum, S.Pd., pada hari Rabu, 13 Mei

2026. Penilaian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan Multimedia Interaktif GENJAMUR. Berikut merupakan hasil angket respon guru uji coba luas.

Tabel 4.5 Angket Hasil Respon Guru Uji Coba Luas

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Media	1. Tampilan Multimedia Interaktif GENJAMUR menarik dan sesuai untuk siswa SD					✓
		2. Kombinasi warna, gambar, dan teks sesuai dan tidak membingungkan					✓
		3. Fitur Multimedia Interaktif GENJAMUR (animasi suara, kuis, game) berfungsi dengan baik					✓
		4. Navigasi mudah digunakan					✓
2	Materi	5. Materi yang di sajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran					✓
		6. Materi mendukung pemahaman siswa terhadap teks narasi				✓	
		7. Penyajian materi yang mudah dipahami siswa					✓
3	Penggunaan	8. Multimedia Interaktif GENJAMUR mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran					✓
		9. Multimedia Interaktif GENJAMUR membantu guru dalam menyampaikan materi				✓	
		10. Multimedia Interaktif GENJAMUR meningkatkan minat belajar siswa					✓
Total skor			48				
Skor maksimal			50				
Persentase			96%				

2) Angket Respon Siswa

Uji coba luas dilaksanakan pada hari Rabu, 13 Mei 2026 kepada 20 siswa SD Negeri Bandar Lor 3. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa secara lebih menyeluruh

terhadap penggunaan multimedia interaktif genjamur berbasis cerita rakyat dalam proses pembelajaran. Data yang diperoleh dari uji coba skala luas digunakan untuk melihat tingkat kepraktisan multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Berikut merupakan hasil angket respon siswa uji coba terbatas.

Tabel 4. 6 Angket Hasil Respon Siswa Uji Coba Luas

No	Indikator	Skala Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Saya suka dengan tampilan Multimedia Interaktif GENJAMUR yang berwarna dan menarik	20	0
2	Tulisan dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR mudah dibaca	20	0
3	Suara (voicer) dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR terdengar jelas dan membantu saya memahami materi	17	3
4	Kuis mudah digunakan saat menjawab soal	18	2
5	Permainan (game) seru dan membuat saya semangat belajar	18	2
6	Tombol dan menu dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR edia mudah digunakan	19	1
7	Cerita rakyat yang disajikan dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR menarik untuk dibaca	19	1
8	Multimedia Interaktif GENJAMUR membantu saya belajar secara mandiri	19	1
9	Belajar menggunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR lebih menyenangkan daripada buku teks	18	2
10	Saya ingin menggunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR lagi dalam pelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi	17	3
Total skor Ya		185	
Skor maksimal		200	
Persentase		93%	

3. Data Keefektifan

Data keefektifan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat diukur melalui hasil soal evaluasi (*posttest*) yang dinyatakan tuntas apabila nilai siswa di atas Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 80 sesuai dengan standar SDN Bandar Lor 3. Hasil *posttest* tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa terhadap materi teks narasi setelah mengikuti pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat.

a. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilaksanakan pada hari Rabu, 6 Mei 2026 kepada 8 siswa SD Negeri Bandar Lor 3. Berikut merupakan hasil pelaksanaan uji coba terbatas.

Tabel 4.7 Nilai Posttest Hasil Uji Coba Terbatas

No	Nama Siswa	KKTP	Nilai	Keterangan
1	S.A.H	80	83	Tuntas
2	A.H.A	80	97	Tuntas
3	K.A.P.A.P	80	91	Tuntas
4	K.M	80	88	Tuntas
5	N.A.A	80	77	Tidak Tuntas
6	R.A.A	80	91	Tuntas
7	W.W.J	80	91	Tuntas
8	R.S.B	80	91	Tuntas
Jumlah tuntas			7	
Jumlah siswa			8	
Ketuntasan klasikal			88%	

b. Data uji coba luas

Uji coba luas dilaksanakan pada hari Rabu, 13 Mei 2026 kepada 20 siswa SD Negeri Bandar Lor 3 secara lebih menyeluruh. Berikut merupakan hasil pelaksanaan uji coba luas.

Tabel 4.8 Nilai Posttest Hasil Uji Coba Luas

No	Nama	KKTP	Nilai	Keterangan
1	N.L.R	80	100	Tuntas
2	E.A.Z.S	80	97	Tuntas
3	A.M.U	80	100	Tuntas
4	Z.O.N	80	85	Tuntas
5	A.J.W	80	97	Tuntas
6	D.P	80	91	Tuntas
7	A.S	80	94	Tuntas
8	M.N.A.H	80	97	Tuntas
9	Z.E.T.W	80	88	Tuntas
10	A.P.M.S	80	66	Tidak Tuntas
11	M.S	80	88	Tuntas
12	A.S.F	80	100	Tuntas
13	N.J.S	80	100	Tuntas
14	K.N.Z	80	94	Tuntas
15	M.G.M.G	80	57	Tidak Tuntas
16	R.A	80	94	Tuntas
17	K.N.Z	80	100	Tuntas
18	R.T.N	80	94	Tuntas
19	A.K.S.W	80	97	Tuntas
20	A.R	80	100	Tuntas
Jumlah tuntas			18	
Jumlah siswa			20	
Ketuntasan klasikal			90%	

C. Analisis Data

1. Kevalidan

Analisis data kevalidan dalam penelitian ini diperoleh melalui kegiatan validasi yang dilakukan oleh dua validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Validator ahli media dalam penelitian ini adalah Ibu Linda Dwiyanti, M.Pd., sedangkan validator ahli materi adalah Ibu Encil Pusouti, M.Pd. Kedua validator memberikan penilaian terhadap Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat menggunakan instrumen lembar validasi yang telah disusun sesuai dengan indikator penilaian yang relevan. Hasil penilaian tersebut dijadikan dasar untuk menilai tingkat kelayakan produk sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Penilaian oleh ahli media difokuskan pada aspek format media, audio, animasi, kuis, dan game dengan beberapa indikator didalamnya. Berdasarkan hasil validasi, ahli media memberikan skor total sebesar 63 dari skor maksimal 75. Sementara itu, penilaian oleh ahli materi difokuskan pada aspek kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran, ketepatan konsep, dan penggunaan bahasa. Hasil validasi ahli materi menunjukkan skor total sebesar 48 dari skor maksimal 50. Melalui penilaian dari kedua validator tersebut, diperoleh gambaran mengenai kualitas hasil pengembangan ditinjau dari aspek isi maupun media pembelajaran.

Berikut disajikan tabel rata-rata hasil uji kevalidan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi.

Tabel 4. 9 Rata-rata Hasil Analisis Kevalidan

No	Validator	Persentase	Kategori
1	Ahli media	84%	Valid
2	Ahli materi	90%	Sangat Valid
Nilai Rata-rata		87%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, Multimedia Interaktif GENJAMUR memperoleh persentase sebesar 84% dalam kategori valid dari penilaian ahli media. Sementara itu, hasil penilaian dari ahli materi memperoleh

persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Dari kedua hasil validasi tersebut diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 87% dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat telah memenuhi kriteria kevalidan sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2. Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh melalui angket respon guru dan siswa yang diberikan setelah penggunaan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat dalam proses pembelajaran. Respon guru dan siswa diperoleh melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Data kepraktisan digunakan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, daya tarik tampilan, serta kebermanfaatan multimedia dalam mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi.

Pada tahap uji coba terbatas, penilaian kepraktisan oleh guru difokuskan pada aspek media, materi, dan penggunaan yang meliputi tampilan multimedia, fungsi fitur, kemudahan navigasi, kesesuaian materi, serta kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil respon guru pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori praktis. Sementara itu, hasil respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh persentase sebesar 83% dengan kategori praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif GENJAMUR telah memenuhi kriteria kepraktisan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan revisi kecil.

Setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan pada tahap sebelumnya, produk diujicobakan kembali pada tahap uji coba luas. Hasil respon guru pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil respon siswa memperoleh persentase sebesar 93% dengan kategori sangat praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif GENJAMUR

berbasis cerita rakyat mudah digunakan oleh guru maupun siswa serta mampu mendukung kegiatan pembelajaran dengan baik.

Berikut disajikan tabel rata-rata hasil uji kepraktisan Multimedia Interaktif GENJAMUR berdasarkan cerita rakyat berdasarkan hasil respon guru dan siswa.

Tabel 4. 10 Rata-rata Hasil Analisis Kepraktisan Uji Coba Terbatas

No	Responden	Persentase	Kategori
1	Guru	84%	Valid
2	Siswa	83%	Valid
Nilai Rata-rata		84%	Valid

Tabel 4. 11 Rata-rata Hasil Analisis Kepraktisan Uji Coba Luas

No	Responden	Persentase	Kategori
1	Guru	93%	Sangat Valid
2	Siswa	96%	Sangat Valid
Nilai Rata-rata		95%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh rata-rata persentase kepraktisan sebesar 85% dengan kategori praktis pada uji coba terbatas dan 95% dengan kategori sangat praktis pada uji coba luas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat telah memenuhi kriteria kepraktisan dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Peningkatan persentase pada uji coba luas juga menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan setelah uji coba terbatas mampu meningkatkan kualitas multimedia sehingga memperoleh respon yang lebih baik dari guru dan siswa.

3. Keefektifan

Analisis keefektifan diperoleh dari hasil persentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil persentase ketuntasan siswa diperoleh dari nilai *posttest* yang dilaksanakan setelah pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi. Analisis keefektifan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat mampu mendukung pencapaian hasil belajar siswa pada materi teks narasi. Berikut disajikan tabel rata-rata hasil analisis kevalidan.

Tabel 4. 12 Rata-rata Hasil Analisis Kevalidan

No	Tahap Uji Coba	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas	Siswa Tidak Tuntas	Ketuntasan Klasikal	Kategori
1	Uji Coba Terbatas	8	7	1	88%	Sangat Efektif
2	Uji Coba Luas	20	18	2	90%	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel di atas, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat memperoleh persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 88% pada uji coba terbatas dengan kategori sangat efektif dan 90% pada uji coba luas dengan kategori sangat efektif. Dengan demikian, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat telah memenuhi kriteria keefektifan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mampu mendukung pencapaian hasil belajar siswa pada materi teks narasi secara optimal.

D. Revisi Produk

Berdasarkan hasil validasi ahli media serta masukan yang diperoleh dari uji coba terbatas oleh guru, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat mengalami beberapa penyempurnaan. Validator ahli media memberikan saran perbaikan pada fungsi tombol navigasi, khususnya tombol kembali pada halaman contoh teks narasi agar terhubung ke halaman yang sesuai, serta penambahan petunjuk penggunaan kuis dan game edukasi untuk memudahkan siswa dalam menggunakan platform Kahoot dan QuizWhizzer. Selain itu, guru memberikan masukan terkait tampilan media, yaitu perlunya penyesuaian pada background dan ikon menu agar lebih berwarna dan memiliki kontras yang lebih jelas sehingga tampilan multimedia menjadi lebih menarik dan nyaman digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Sementara itu, pada bagian materi tidak dilakukan revisi karena berdasarkan hasil validasi ahli materi, isi materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, penggunaan bahasa, ketepatan

konsep, dan penyajian materi dinilai telah memenuhi kriteria kelayakan sehingga tidak ditemukan kekurangan yang memerlukan perbaikan. Dengan demikian, revisi produk hanya difokuskan pada aspek media dan kemudahan penggunaan untuk menyempurnakan kualitas Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat sebelum diimplementasikan pada tahap uji coba luas.

Pengembangan multimedia interaktif menarik dan inovatif dalam pengintegrasian TPACK dalam proses pembelajaran dan layak dengan sedikit perbaikan, perlu sedikit perbaikan terutama dalam 1) Navigasi, tombol kembali pada slide contoh teks narasi dibagian akhir seharusnya masuk di halaman contoh bukan di slide awal 2) menambahkan petunjuk penggunaan game/kuis karena untuk siswa SD belum begitu memahami aplikasi Kahoot maupun Quiz Whizzer.

Kediri, 24 April 2026
Validator Ahli Media



Linda Dwiyanti, M.Pd.
NIDN. 0707079101

Gambar 4. 11 Komentar dan Saran Ahli Media

Secara keseluruhan multimedia interaktif sudah menarik dan mudah digunakan namun perlu perbaikan pada background dan ikon menu agar dibuat lebih berwarna dan kontras karena perpaduan dua warna yang digunakan saat ini terlihat terlalu menyatu. Perbaikan pada kombinasi warna diharapkan dapat membuat tampilan lebih menarik, jelas, dan nyaman digunakan oleh siswa sekolah dasar.

Kediri, 06 Mei 2026



Pipit Wardiningrum, S.Pd.
NIP. 19771017 201409 2 001

Gambar 4. 12 Komentar dan Saran Guru pada Tahap Uji Coba Terbatas

Berikut merupakan hasil revisi Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat berdasarkan saran dan masukan yang diperoleh dari validator ahli media dan guru pada tahap uji coba terbatas.



Sebelum

Sesudah

Gambar 4. 13 Hasil Revisi Halaman Menu

Berdasarkan Gambar 4. 13, revisi dilakukan pada halaman menu. Sebelum revisi, tampilan background dan ikon menu memiliki warna yang cenderung serupa sehingga kurang memberikan kontras yang jelas. Setelah revisi, background dan ikon menu diubah menjadi lebih berwarna dan kontras sehingga tampilan media menjadi lebih menarik, jelas, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Perubahan ini dilakukan berdasarkan masukan guru agar tampilan Multimedia Interaktif GENJAMUR lebih mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran.



Sebelum

Sesudah

Gambar 4. 14 Hasil Revisi Halaman Kuis Evaluasi

Selanjutnya, pada Gambar 4. 14 dilakukan revisi pada halaman kuis evaluasi. Sebelum revisi, halaman kuis belum dilengkapi petunjuk penggunaan sehingga siswa berpotensi mengalami kesulitan saat mengakses dan mengerjakan kuis melalui platform Kahoot. Setelah revisi, ditambahkan petunjuk penggunaan yang berisi langkah-langkah pengerjaan kuis. Penambahan petunjuk tersebut bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami cara mengakses dan menyelesaikan kuis secara mandiri.



Gambar 4. 15 Hasil Revisi Halaman Game Edukasi

Pada Gambar 4. 15 terlihat revisi pada halaman game edukasi. Sebelum revisi, halaman game edukasi belum menyediakan petunjuk penggunaan sehingga siswa belum memperoleh informasi yang jelas mengenai cara memainkan game melalui platform QuizWhizzer. Setelah revisi, ditambahkan petunjuk penggunaan game edukasi yang menjelaskan langkah-langkah permainan. Revisi ini dilakukan agar siswa dapat menggunakan game dengan lebih mudah, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Setelah melalui tahap revisi, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat menjadi lebih menarik secara visual, lebih mudah dipahami, dan lebih nyaman digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Kejelasan tampilan dan petunjuk penggunaan yang tersedia membantu siswa mengoperasikan multimedia secara lebih mandiri, sehingga interaksi siswa dengan media dapat berlangsung dengan lebih efektif. Dengan demikian, produk yang dikembangkan telah disempurnakan sesuai kebutuhan pengguna dan siap digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi di kelas IV sekolah dasar.

E. Kajian Produk Akhir

1. Gambaran Produk Akhir

Produk akhir yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan multimedia ini didasarkan pada berbagai kajian teoritis mengenai multimedia interaktif, pembelajaran Bahasa Indonesia, teks narasi, serta

pemanfaatan cerita rakyat sebagai sumber belajar. Kajian teoritis tersebut digunakan sebagai landasan dalam merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui pengembangan multimedia ini, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi teks narasi dengan lebih baik.

Produk akhir yang dihasilkan telah melalui serangkaian tahapan penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Melalui rangkaian tahapan tersebut, Multimedia Interaktif GENJAMUR yang dikembangkan telah mengalami penyempurnaan sehingga menghasilkan produk yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berikut disajikan tampilan setiap halaman pada produk akhir Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat yang telah melalui proses penyempurnaan.



Gambar 4. 16 Tampilan Produk Awal Halaman Pembuka

Halaman pembuka menampilkan identitas Multimedia Interaktif GENJAMUR dengan desain yang menarik serta tombol "Start" untuk memulai penggunaan. Tampilan awal dirancang menggunakan kombinasi warna dan ilustrasi yang sesuai dengan tema cerita rakyat Jawa Timur sehingga mampu menarik perhatian siswa sejak awal pembelajaran. Melalui halaman ini, pengguna dapat mengakses multimedia secara mudah sebelum memasuki menu berikutnya.



Gambar 4. 17 Tampilan Produk Awal Halaman Profil Pengembang

Halaman profil pengembang berisi identitas pengembang Multimedia Interaktif GENJAMUR. Pada halaman ini ditampilkan informasi berupa nama penyusun, NPM, dan instansi. Halaman profil pengembang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai pihak yang mengembangkan multimedia sehingga identitas produk dapat diketahui dengan jelas oleh pengguna.



Gambar 4. 18 Tampilan Produk Awal Petunjuk Penggunaan

Halaman petunjuk penggunaan berisi informasi mengenai fungsi berbagai tombol navigasi yang digunakan, seperti tombol petunjuk, menu, halaman selanjutnya, halaman sesudahnya, halaman utama, tombol suara, dan tombol play. Selain itu, dijelaskan juga langkah-langkah penggunaan agar siswa dapat mengoperasikan Multimedia Interaktif GENJAMUR dengan benar. Adanya petunjuk penggunaan ini membantu siswa memahami fungsi setiap tombol sehingga dapat digunakan dengan lebih mudah dan mandiri.



Gambar 4. 19 Tampilan Produk Awal Halaman Menu

Halaman menu berfungsi sebagai pusat navigasi dalam Multimedia Interaktif GENJAMUR. Pada halaman ini siswa dapat memilih berbagai menu yang tersedia, seperti profil pengembang, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, materi, kuis, serta game edukasi. Menu utama dirancang dengan tata letak yang sederhana dan mudah dipahami sehingga memudahkan siswa dalam mengakses fitur yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 4. 20 Tampilan Produk Awal Halaman CP dan TP

Halaman capaian pembelajaran memuat kompetensi yang harus dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR. Keberadaan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran membantu siswa memahami arah pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih terstruktur dan terarah.



Gambar 4. 21 Tampilan Produk Awal Halaman Materi Inti

Halaman materi inti memuat materi pengertian teks narasi dan unsur-unsur intrinsik teks narasi yang disajikan secara sistematis agar mudah dipahami oleh siswa. Pada halaman ini terdapat animasi guru yang berfungsi menjelaskan materi secara lisan sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik. Animasi tersebut dilengkapi fitur mematikan dan menyalakan audio sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, halaman materi juga dilengkapi dengan tombol navigasi berupa tombol kembali ke halaman sebelumnya, dan tombol lanjut untuk berpindah ke halaman berikutnya. Keberadaan berbagai fitur tersebut membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.



Gambar 4. 22 Tampilan Produk Awal Halaman Materi Contoh Teks Narasi

Halaman materi contoh teks narasi memuat tiga cerita rakyat Legenda Jawa Timur, yaitu Legenda Lembu Suro (Asal-usul Gunung Kelud), Keong Mas, dan Cindelaras. Pada halaman ini siswa dapat memilih salah satu cerita yang akan dipelajari melalui ilustrasi yang ditampilkan secara menarik. Setelah memilih cerita, siswa akan diarahkan ke halaman isi teks narasi yang menyajikan cerita secara bertahap disertai ilustrasi tokoh dan latar yang sesuai dengan alur cerita sehingga dapat meningkatkan minat baca dan pemahaman siswa. Selain itu, halaman ini dilengkapi dengan tombol navigasi berupa tombol kembali, tombol beranda, dan tombol lanjut untuk memudahkan perpindahan antarhalaman, serta tombol suara yang

dapat digunakan untuk menyalakan atau mematikan audio sesuai kebutuhan pengguna.



Gambar 4. 23 Tampilan Produk Awal Halaman Kuis Evaluasi

Halaman kuis evaluasi disajikan dalam bentuk permainan interaktif menggunakan platform Kahoot yang memuat sejumlah pertanyaan pilihan ganda berdasarkan materi yang telah dipelajari. Siswa dapat memilih jawaban yang dianggap benar pada setiap soal yang ditampilkan, kemudian sistem akan memberikan hasil secara otomatis setelah kuis selesai dikerjakan. Selain itu, halaman kuis evaluasi dilengkapi dengan tombol navigasi berupa tombol play untuk memulai kuis, tombol beranda untuk kembali ke menu utama, tombol informasi, serta tombol lanjut dan kembali yang memudahkan pengguna dalam mengakses fitur yang tersedia. Kehadiran kuis evaluasi ini diharapkan dapat membantu siswa mengukur tingkat pemahaman materi sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif.



Gambar 4. 24 Tampilan Produk Awal Halaman Game Edukasi

Halaman game edukasi pada Multimedia Interaktif GENJAMUR digunakan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi teks narasi. Pada halaman ini terdapat tombol *play* yang terhubung dengan platform QuizWhizzer. Setelah tombol dipilih, siswa akan diarahkan ke

halaman QuizWhizzer untuk memasukkan nama dan memulai permainan dengan menjawab soal-soal yang berkaitan dengan materi teks narasi. Berbeda dengan kuis evaluasi yang dikerjakan secara individu, game edukasi ini dimainkan secara bersama-sama. Pemenang ditentukan berdasarkan kecepatan mencapai garis finis dan jumlah jawaban benar yang diperoleh. Selain itu, QuizWhizzer dilengkapi dengan fitur papan permainan, pergerakan karakter pemain, dan sistem peringkat yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Halaman game edukasi juga dilengkapi dengan tombol navigasi berupa tombol kembali, tombol beranda, tombol petunjuk, tombol menu dan tombol lanjut untuk memudahkan pengguna dalam mengoperasikan multimedia.



Gambar 4. 10 Tampilan Produk Awal Penutup

Halaman penutup merupakan halaman akhir Multimedia Interaktif GENJAMUR yang berisi ucapan terima kasih dan harapan agar media pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi siswa dalam proses belajar. Pada halaman ini juga terdapat animasi karakter yang bergerak dan menyampaikan pesan penutup secara lisan sehingga memberikan kesan yang lebih interaktif dan menarik bagi pengguna. Selain itu, halaman penutup dilengkapi dengan tombol navigasi yang memungkinkan pengguna untuk kembali ke halaman utama atau sebelumnya.

Berdasarkan deskripsi kajian produk akhir, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat sudah dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji

kevalidan yang memperoleh rata-rata persentase sebesar 82% dengan kategori valid, hasil uji kepraktisan pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 95% dengan kategori sangat praktis, serta hasil uji keefektifan memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 92% dengan kategori sangat efektif. Menurut kriteria penilaian yang dikemukakan oleh Sofnidar dan Yuliana (2018), persentase kevalidan pada rentang 71%–85% termasuk kategori valid, sedangkan persentase kepraktisan dan keefektifan pada rentang 86%–100% termasuk kategori sangat praktis dan sangat efektif. Maka dari itu, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat telah memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran teks narasi di sekolah dasar.

2. Kelebihan Produk

Multimedia Interaktif GENJAMUR memiliki beberapa kelebihan yang mendukung penggunaannya dalam pembelajaran teks narasi di sekolah dasar. Produk ini mengintegrasikan berbagai elemen multimedia berupa teks, gambar, audio, animasi, kuis, dan permainan edukatif dalam satu media pembelajaran yang menarik. Perpaduan berbagai elemen tersebut membuat materi lebih mudah dipahami dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Manurung (2021) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif merupakan perpaduan berbagai elemen media yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara aktif dengan materi yang disajikan.

Selain itu, Multimedia Interaktif GENJAMUR dirancang dengan berbagai fitur interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi secara langsung melalui menu navigasi, kuis evaluasi, dan permainan edukatif. Keterlibatan aktif siswa tersebut didukung oleh fitur multimedia interaktif yang memungkinkan terjadinya interaksi antara pengguna dan media pembelajaran. Melalui interaksi tersebut, siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam kegiatan

belajar sehingga aktivitas dan pemahaman belajar dapat meningkat (Topano adrian, Asiyah, 2022).

Kelebihan lainnya adalah penggunaan cerita rakyat Jawa Timur sebagai sumber belajar yang menjadikan materi lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan siswa. Cerita rakyat yang disajikan bukan hanya membantu siswa memahami unsur-unsur teks narasi, tetapi juga mengenalkan nilai-nilai budaya lokal yang perlu dilestarikan. Hal ini sesuai dengan pendapat Lizawati (2018) yang menyatakan bahwa cerita rakyat dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan literasi sekaligus memperkenalkan dan melestarikan budaya daerah kepada generasi muda.

Produk ini juga dapat digunakan secara mandiri oleh siswa baik di sekolah maupun di luar sekolah. Kemudahan akses dan penggunaan media memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing. Multimedia interaktif mampu mendukung kemandirian belajar peserta didik karena menyediakan kesempatan bagi siswa untuk mempelajari materi secara aktif dan menyesuaikan proses belajar dengan karakteristik serta kebutuhan belajarnya tanpa bergantung sepenuhnya pada guru (Pradana et al., 2022).

Di samping itu, tampilan media yang berwarna, dilengkapi ilustrasi menarik, audio, dan animasi mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Penyajian materi yang menarik membuat siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan penggunaan buku teks saja. Pernyataan tersebut didukung oleh Kumala Sari dkk. (2022) yang menjelaskan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena mampu menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan.

Kelebihan lain dari Multimedia Interaktif GENJAMUR adalah adanya umpan balik langsung pada saat siswa mengerjakan kuis evaluasi. Siswa dapat segera mengetahui hasil yang diperoleh sehingga dapat melakukan refleksi terhadap pemahamannya terhadap materi yang telah dipelajari. Hal ini sesuai dengan pendapat Wulandari (2020) yang

menyatakan bahwa multimedia interaktif menyediakan *umpan balik real-time* yang membantu peserta didik mengajarkan dan memperbaiki pemahamannya secara langsung. Dengan berbagai kelebihan tersebut, Multimedia Interaktif GENJAMUR mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan efektif untuk mendukung pembelajaran teks narasi di sekolah dasar.

3. Keterbatasan Produk

Multimedia Interaktif GENJAMUR yang dikembangkan memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, media ini hanya dikembangkan pada materi teks narasi kelas IV sekolah dasar sehingga pada prinsipnya belum mencakup materi Bahasa Indonesia lainnya. Kedua, media hanya dapat dijalankan pada perangkat yang mendukung format aplikasi yang digunakan sehingga siswa memerlukan perangkat elektronik seperti laptop atau smartphone untuk mengaksesnya. Ketiga, cerita rakyat yang digunakan dalam multimedia masih terbatas pada beberapa cerita rakyat Jawa Timur sehingga belum mencakup cerita rakyat dari daerah lain di Indonesia. Keempat, pengujian produk hanya dilakukan pada siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri sehingga efektivitas media pada karakteristik siswa dan lingkungan sekolah yang berbeda belum dapat diketahui secara luas. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan dan pengujian lebih lanjut supaya produk dapat digunakan pada lingkup materi, pengguna, dan lingkungan pembelajaran yang lebih beragam

4. Manfaat Produk

Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat memberikan berbagai manfaat dalam proses pembelajaran. Bagi siswa, media ini membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui penyajian materi yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Penggunaan elemen teks, gambar, audio, animasi, serta permainan edukatif menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga siswa dapat memahami

4 materi teks narasi dengan lebih mudah. Hal ini sejalan dengan pendapat Kumala Sari dkk. (2022) yang menyatakan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan semangat belajar siswa melalui penyajian pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan.

Bagi guru, multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang membantu mengkomunikasikan materi menjadi lebih efektif dan efisien. Kehadiran media juga memudahkan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif dan terpusat pada siswa. Manfaat tersebut sesuai dengan pendapat Fadilah dkk. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik serta meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain itu, penggunaan cerita rakyat Jawa Timur dalam multimedia ini memberikan manfaat dalam memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada peserta didik. Melalui cerita rakyat yang disajikan, siswa tidak hanya mempelajari materi teks narasi, tetapi juga memperoleh pemahaman mengenai nilai-nilai budaya dan karakter yang terkandung dalam cerita. Hal ini sesuai dengan pendapat Lizawati (2018) yang menyatakan bahwa cerita rakyat berperan sebagai sarana pengembangan literasi sekaligus pelestarian budaya daerah.

Secara keseluruhan, Multimedia Interaktif GENJAMUR dapat menjadi media pembelajaran yang mendukung terciptanya proses belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna sehingga mampu membantu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi di sekolah dasar.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Mengacu pada hasil penelitian dan pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri terbukti sangat valid. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli media yang memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori valid dan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil kedua validator tersebut diperoleh rata-rata persentase kevalidan sebesar 87% dengan kategori sangat valid. Dengan demikian, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri dinyatakan sangat praktis. Hal ini dibuktikan dari hasil angket respon guru yang memperoleh persentase sebesar 84% dan respon siswa sebesar 83% pada uji coba terbatas. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 84% dengan kategori praktis. Setelah dilakukan revisi dan penyempurnaan produk, hasil angket respon guru pada uji coba luas memperoleh persentase sebesar 96% dan respon siswa sebesar 93%. Berdasarkan hasil tersebut diperoleh rata-rata kepraktisan sebesar 95% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat dinyatakan sangat praktis dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri termasuk dalam kategori sangat efektif.. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil ketuntasan belajar klasikal pada uji coba terbatas yang memperoleh persentase sebesar 88% dengan kategori sangat efektif. Setelah dilakukan revisi dan penyempurnaan produk, hasil ketuntasan belajar klasikal pada uji coba luas meningkat dan mendapatkan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat efektif. Oleh karena itu, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat dinyatakan sangat efektif dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa pada materi teks narasi.

Berdasarkan hasil uji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan yang telah dilakukan, Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri telah memenuhi kriteria sebagai produk yang valid, praktis, dan efektif. Maka dari itu, produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi, mendukung peningkatan hasil belajar dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena telah memenuhi standar kelayakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan Multimedia Interaktif GENJAMUR berbasis cerita rakyat pada materi teks narasi untuk siswa kelas IV SDN Bandar Lor 3 Kota Kediri, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

Guru dianjurkan mendayagunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR sebagai pilihan media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi. Media ini dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan

sehingga dapat meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat menggunakan Multimedia Interaktif GENJAMUR secara aktif ¹³ dan mandiri baik di dalam maupun di luar pembelajaran. Melalui pemanfaatan produk ini, siswa dapat lebih mudah memahami materi teks narasi, meningkatkan minat dan hasil belajar, serta mengembangkan kemampuan literasi melalui cerita rakyat yang disajikan.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan Multimedia Interaktif GENJAMUR pada materi pembelajaran, jenjang pendidikan, atau cakupan sekolah yang lebih luas. Disamping itu, produk yang dikembangkan juga dapat disempurnakan dengan menambahkan fitur-fitur yang lebih inovatif dan interaktif sehingga kualitas media pembelajaran yang dihasilkan menjadi lebih optimal.

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

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

6%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.unpkediri.ac.id

Internet Source

2

digilib.uinkhas.ac.id

Internet Source

3

e-theses.iaincurup.ac.id

Internet Source

4

Kasidah Solin, M. Naswir, Asmiyunda Asmiyunda, Yusnidar Yusnidar, Kriswantoro Kriswantoro. "Pengembangan e-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Materi Faktor Laju Reaksi Berorientasi Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik", JURNAL PENDIDIKA MIPA, 2026

Publication

5

repo.undiksha.ac.id

Internet Source

6

Aisyah Firna Sari, Wahyudi Wahyudi, Bagus Amirul Mukmin. "Pengembangan Multimed Berbasis Animasi Adobe After Effects pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas 5 Sekolah Dasar", Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter, 2024

Publication

7

repository.umsu.ac.id

Internet Source

8

Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya

Student Paper

9

Submitted to Universitas Muhammadiyah Surakarta

Student Paper

10

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

11

Anisa Andriani, Andi Suhandi. "Pengembangan Buku Ajar Berbasis Media Gambar Pada Tema 7 Subtema 1 Di Kelas 1 Sekolah Dasar", Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar, 2022

Publication

12

Submitted to IAIN Purwokerto

Student Paper

13

repository.upi.edu

Internet Source

14

repository.usd.ac.id

Internet Source

15

Putu Anggreni, Kadek Primayana, I Winangun. "Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Materi Indonesiaku Kaya Alamnya Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2025

Publication

16

ejournal2.undiksha.ac.id

Internet Source

17

Dyah Ayu Retno Palupi, Kharisma Eka Putri, Bagus Amirul Mukmin. "Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar", PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 2022

Publication

18

Submitted to Universitas Negeri Malang

Student Paper

19

Submitted to Universitas Pendidikan Indonesia

Student Paper

20

www.linkloker.com

Internet Source

21

zombiedoc.com

Internet Source

22

repository.uinpalopo.ac.id

Internet Source

23

id.123dok.com

Internet Source

24

jurnal.uisu.ac.id

Internet Source

25

text-id.123dok.com

Internet Source

26

ecampus.uinmybatusangkar.ac.id

Internet Source

27

Submitted to Universitas Muhammadiyah Kotabumi

Student Paper

28

[Submitted to Universitas Negeri Surabaya](#)Student Paper

29

[Alif Kurnia Syam, Andi Sukri Syamsuri, Syekh Adiwijaya Latief. "Validated Folklore Mater for Elementary Reading Interest and Literacy", Academia Open, 2026](#)Publication

30

[Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part III](#)Student Paper

31

repository.unp.ac.idInternet Source

32

[Submitted to Institut Agama Islam Negeri Curup](#)Student Paper

33

[Purwanto, Guntur Dwi. "Inovasi Pendidikan Vokasi Pada Sekolah Menengah Kejuruan Berbasis Pesantren di Kabupaten Cilacap.", Universitas Islam Negeri Saifuddin Zuhri \(Indonesia\)](#)Publication

34

garuda.kemdikbud.go.idInternet Source

35

[Destrinelli Destrinelli, Suci Hayati, Maria Mahdalena, Septya Rianti. "Model Evaluasi Berbasis HOTS untuk Pembelajaran Blended", Jurnal Basicedu, 2022](#)Publication

36

[Submitted to Universitas Islam Riau](#)Student Paper

37

[Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha](#)Student Paper

38

idr.uin-antasari.ac.idInternet Source

39

newcomerscuerna.orgInternet Source

40

[Submitted to UIN KH. Achmad Siddiq Jember](#)Student Paper

41

eprints.ums.ac.idInternet Source

42

journal.institutpendidikan.ac.idInternet Source

43

matangbone.blogspot.comInternet Source

44 repo.iain-tulungagung.ac.id
Internet Source

45 repository.uinfasbengkulu.ac.id
Internet Source

46 repository.ulb.ac.id
Internet Source

47 javit.ppj.unp.ac.id
Internet Source

48 joecy.org
Internet Source

49 library.binus.ac.id
Internet Source

50 123dok.com
Internet Source

51 Amrini Shofiyani, Ika Bella Purwandari. "Inovasi Pembelajaran Berbasis Modul Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII MTs Negeri Jombang", ANWARUL, 2025
Publication

52 Sya'fa Nabila Kurnia Wahyuda, Wahyu Djoko Sulistyo. "Pengembangan E-Karem (E-Kata Jalur Rempah) Berbasis Carrd Materi Jejak Jalur Rempah di Saparua Maluku untuk Kelas SMA Negeri 1 Batu", Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan, 2024
Publication

53 a-research.upi.edu
Internet Source

54 ejournal-s1.undip.ac.id
Internet Source

55 ejournal.unesa.ac.id
Internet Source

56 eprints.umk.ac.id
Internet Source

57 eprints.uny.ac.id
Internet Source

58 journal.student.uny.ac.id
Internet Source

59 jurnal.icjambi.id
Internet Source

- 60 karya-ilmiah.um.ac.id
Internet Source
-
- 61 proceeding.unpkediri.ac.id
Internet Source
-
- 62 repository.uin-suska.ac.id
Internet Source
-
- 63 simki.unpkediri.ac.id
Internet Source
-
- 64 www.scribd.com
Internet Source
-
- 65 Uyun Maskuro. "Pengaruh Media Video Animasi Berbantuan Animaker Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV", J-PiMat : Jurnal Pendidikan Matematika, 2025
Publication
-
- 66 cdn.juris.id
Internet Source
-
- 67 docplayer.info
Internet Source
-
- 68 e-journal.hamzanwadi.ac.id
Internet Source
-
- 69 journal.unpas.ac.id
Internet Source
-
- 70 repository.perpustakaan.kemdikbud.go.id
Internet Source
-
- 71 repository.bunghatta.ac.id
Internet Source
-
- 72 repository.iainpurwokerto.ac.id
Internet Source
-
- 73 repository.unair.ac.id
Internet Source
-
- 74 www.slideshare.net
Internet Source
-
- 75 zamrishabib.wordpress.com
Internet Source
-
- 76 Maulida Annisa, Aulia Hafizoh, Mardia Hayati. "Fungsi, Manfaat, Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2026
Publication

77

Riska Elies Ristiani, Karimatus Saidah, Wahid Ibnu Zaman. "Multimedia Locawita Berbas CTL untuk Meningkatkan Pemahaman Budaya Lokal Tulungagung bagi Siswa Kelas V SD YASIN, 2026

Publication

78

journal.unismuh.ac.id

Internet Source

Exclude quotes

Off

Exclude matches

Off

Exclude bibliography

On