

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK
SISWA KELAS IV SDN MOJOROTO 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

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



OLEH:

IRENE ITLAY
NPM: 2214060298

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

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

IRENE ITLAY

NPM: 2214060298

Judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SDN MOJOROTO 2 KOTA KEDIRI

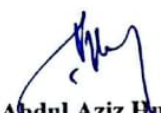
Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian /Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 24 Juni 2026

Dosen Pembimbing I


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

Dosen Pembimbing II


Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A
NIDN.0704078402

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh:

IRENE ITLAY

NPM: 2214060298

Judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KEBERAGAMAN BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SDN MOJOROTO 2 KOTA KEDIRI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian /Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal 17 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

- | | |
|---------------|------------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd |
| 2. Penguji II | : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A |
| 3. Penguji I | : Dr. Karimatus Saidah, M. Pd |

Mengetahui,

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

PERNYATAAN

Yang Bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : IRENE ITLAYA

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat Tgl Lahir : Sekan 05-Desember 2004

NPM : 2214060298

FAK/JUR/PRODI : **FKIP/S1/PGSD**

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

Kediri 17 Juli 2026

Yang Menyatakan


IRENE ITLAY
NPM: 2214060298

MOTTO

Di tanah rantau aku belajar bahwa tidak semua jalan mudah, tidak semua hari penuh tawa. Namun setiap air mata, kelelahan, dan perjuangan adalah bagian dari cara Tuhan membentuk masa depanku.

"Kuatkan dan teguhkanlah hatimu, janganlah takut dan jangan gemetar, sebab TUHAN, Allahmu, menyertai engkau ke mana pun engkau pergi."

(Yosua 1:9)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yesus karna atas berkat penyertaan-Mu Penulis mampu menulis skripsi ini dan Penulis persembahkan dengan penuh rasa bangga dan cinta yang tulus kepada orang terkasih yang telah mendukung Penulis dengan caranya masing-masing:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapa Habel Itlay dan Mama Herodia Hisage, yang selalu mengusahakan segala yang terbaik bagi Penulis serta menjadi tempat pulang ternyaman dan pendoa yang setia. Terima kasih atas setiap doa yang tidak pernah putus, setiap pengorbanan yang tidak pernah dihitung, dan setiap kasih sayang yang tidak pernah berkurang. Bapa dan Mama adalah alasan Penulis tetap kuat saat lelah, tetap melangkah saat ingin menyerah, dan tetap percaya ketika keraguan datang. Skripsi ini bukan hanya hasil perjuangan Penulis, tetapi juga buah dari doa, kerja keras, dan cinta Bapa dan Mama yang selalu menyertai setiap langkah perjalanan Penulis. Semoga Tuhan Yesus senantiasa memberkati Bapa dan Mama dengan kesehatan, sukacita, dan umur yang panjang.
2. Terima kasih kepada Nene Dina Itlay dan Almarhum Tete Marsel Hisage yang telah mengasihi, merawat, dan membesarkan Penulis seperti anak kandung sendiri sejak kecil. Kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang diberikan menjadi kekuatan bagi Penulis hingga mampu menyelesaikan pendidikan ini. Kini, anak kecil yang dahulu selalu bersama Nene dan Tete telah tumbuh dewasa dan berhasil menyelesaikan skripsi ini. Khusus untuk Almarhum Tete Marsel

Hisage, meskipun Tete telah lebih dahulu dipanggil Tuhan, kasih, kebaikan, dan kenangan indah bersama Tete akan selalu hidup di hati Penulis. Semoga Tuhan Yesus senantiasa memberkati Nene Dina Itlay dan memberikan damai sejahtera kekal bagi Almarhum Tete Marsel Hisage.

3. Keluarga besar Itlay terutama 3 saudara kandungku, Irwan Itlay, Ulis Itlay, dan Paulus Ewerogo Itlay. Terima kasih kepada adik-adik yang ikut berproses dalam skripsi ini dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan, semangat, doa, dan kepercayaan kepada penulis. Kehadiran kalian menjadi penguat di setiap proses yang saya lalui. Semoga keberhasilan kecil ini dapat menjadi kebahagiaan bagi kita semua.
4. Terima kasih kepada sahabat-sahabat tersayang Penulis, Listena Tabuni kuligay, Sarce Motombri mace namuk, Magdalena Laudén nona alor dan Waharince Suhuniap mace nehe, yang senantiasa hadir memberikan dukungan, semangat, serta menjadi tempat berbagi suka dan duka selama proses Penulis menyusun skripsi ini.
5. Terima kasih Penulis ucapkan kepada seluruh teman-teman Program Studi PGSD Angkatan 2022 yang telah menjadi bagian dari perjalanan perkuliahan, serta senantiasa memberikan semangat, dukungan, dan kebersamaan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Terima kasih Penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, doa, serta kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses penyusunan skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik.
7. Untuk diriku sendiri, Irene Itlay terima kasih karena telah memilih untuk tetap bertahan dan tidak menyerah di tanah rantau, meskipun perjalanan ini dipenuhi air mata, keraguan, dan kelelahan. Terima kasih telah berani bangkit setiap kali jatuh, terus melangkah meski langkah terasa berat, dan tetap percaya bahwa Tuhan selalu menyertai setiap proses. Hari ini menjadi bukti bahwa setiap doa, perjuangan, dan pengorbanan tidak pernah sia-sia. Semoga pencapaian ini menjadi awal untuk terus bertumbuh, berkarya, dan menjadi berkat bagi banyak orang.

ABSTRAK

Irene Itlay: Pengembangan multimedia keberagaman budaya untuk siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 kota kediri.

Kata Kunci: multimedia pembelajaran, keberagaman budaya, model ADDIE, hasil belajar, sekolah dasar.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi dengan wawancara guru kelas IV serta hasil angket dari guru dan siswa kelas IV, bahwa dalam proses pembelajaran yang terjadi di ruang kelas terdapat permasalahan dalam hal penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran guru cenderung hanya menggunakan buku paket sebagai sarana dalam mengajar. Dampak dari masalah tersebut adalah sebagian besar siswa kurang memahami isi materi pembelajaran terutama pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan dari pengembangan Multimedia keberagaman budaya untuk siswa kelas IV di SDN Mojoroto 2 Kota Kediri.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas ahli media, ahli materi, guru kelas IV, dan 17 peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes hasil belajar. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan multimedia yang dikembangkan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran keberagaman budaya memperoleh persentase kevalidan sebesar 94% dengan kategori sangat valid, kepraktisan berdasarkan respons guru dan peserta didik berada pada kategori sangat praktis, serta keefektifan ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan multimedia dengan ketuntasan belajar mencapai kategori sangat efektif. Dengan demikian, multimedia keberagaman budaya yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar karena mampu meningkatkan keaktifan, pemahaman konsep, dan hasil belajar peserta didik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Kuasa, berkat rahmat dan perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Proposal dengan judul "Pengembangan Multimedia Keberagaman Budaya untuk Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 2" ini disusun guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.), pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
 2. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi yang selalu membantu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa;
 3. Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang sudah memberikan bimbingan dan semangat kepada penulis;
 4. Bapak Dr. Abdul Aziz Hunaihi, S.S., M.A. selaku dosen pembimbing II yang sudah memberikan bimbingan dan semangat kepada penulis;
 5. Ibu Dr. Karimatus Saidah, M. Pd. selaku dosen Penguji yang sudah memberikan motivasi dan semangat kepada penulis;
 6. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri.
 7. Kepala sekolah serta Guru SDN Mojoroto 2 yang telah memberi ijin dorongan untuk penelitian;
 8. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini.
- Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri 17 Juli 2026

Mahasiswa



Irene Itlay

NPM: 2214060298

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERYATAAN.....	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Media Pembelajaran.....	8
1. Media Pembelajaran	8
2. Multimedia	14
3. Multimedia Keberagaman Budaya.....	20
4. Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar	22

5. Keberagaman Budaya	27
B. Penelitian Terdahulu	36
C. Kerangka Berpikir	38
D. Kesimpulan Kajian Teori ..	40
BAB III METODELOGI PENELITIAN	42
A. Model Pengembangan.....	42
B. Prosedur Pengembangan.....	43
C. Desain Pengembangan	44
D. Lokasi Dan Supjek Penelitian.....	46
E. Instrumen Penelitian	47
F. Teknik Pengumpulan Data.....	49
G. Teknik Analisis Data.....	55
H. Metode Uji Coba Produk Dan Validasi Produk	58
I. Norma Pengujian	59
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	60
A. Data Produk Hasil Pengembangan	60
1. Analysis	60
2. Tahap Design	61
3. Tahap Development.....	66
4. Tahap Implementation	71
5. Tahap Evaluation	71
B. Data Uji Coba	71
1. Uji Coba Terbatas	72
2. Uji Coba Luas	75
C. Analisi Data	79
1. Analisis Kevalidan.....	79
2. Analisis Kepraktisan.....	80
3. Analisis Keefektifan Analisis	83
D. Revisi Produk.....	84
1. Spesifikasi Produk	84
2. Deskripsi Visual	86
3. Keunggulan.....	87

4. Kelemahan	87
5. Faktor Pendukung	87
6. Faktor Penghambat	87
E. Pembahasa.	87
BAB V PENUTUP (Kesimpulan Dan Saran).....	89
A. Kesimpulan	89
B. Saran	90
DAFTAR PUSTAKA.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	25
Tabel 2.2 Nama-Nama Suku dan Makanan Khas Indonesia	33
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian.....	47
Tabel 3.2 Jenis Data	49
Tabel 3.3 Kisi - Kisi Pedoman Observasi.....	50
Tabel 3.4 Angket Wawancara.....	50
Tabel 3.5 Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	51
Tabel 3.6 Instrumen Lembar Validasi Untuk Ahli Materi.....	52
Tabel 3.7 Instrumen Respon Guru	53
Tabel 3.8 Angket Kepraktisan Siswa	54
Tabel 3.9 Angket Keefektifan Hasil Belajar Siswa	55
Tabel 3.10 Pedoman Penilaian Kevalidan	56
Tabel 3.11 Pedoman Penilaian Kepraktisan	57
Tabel 3.12 Pedoman Penilaian Keefektifan.....	58
Tabel 4.1 Desain Awal Multimedia (PPT)	62
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi.....	67
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media	69
Tabel 4.4 Hasil Angket respon siswa terbatas	73
Tabel 4.5 Hasil Post-test Siswa Uji Coba Terbatas	74
Tabel 4.6 Hasil Angket Kepraktisan Guru.....	76
Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas	77
Tabel 4.8 Hasil Post-Test Uji Coba Luas.....	78
Tabel 4.9 Hasil Kevalidan	79
Tabel 4.10 Hasil Analisis Kepraktisan	81
Tabel 4.11 Hasil Analisis Keefektifan	82
Tabel 4.12 Desain Akhir Produk	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir.....	39
Gambar 3.1 Langkah Umum Model Addie	42
Gambar 4.1 Komentar Dan Saran Ahli Materi	68
Gambar 4.2 Komentar Dan Saran Ahli Media.....	70
Gambar 4.3 Cp Dan Tp.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Skripsi.....	95
Lampiran 2 Berita Acara	96
Lampiran 3 Lembar Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 4. Lembar Keterangan Telah Melakukan Penelitian	99
Lampiran 5. Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	100
Lembar 6. Angket Wawancara Dengan Guru	101
Lembar 7. Angket Observasi	101
Lampiran 8. Modul Ajar	102
Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	131
Lampiran 10. Surat Permohonan Validasi Ahli Media.....	132
Lampiran 11. Lembar Hasil Validasi Materi	133
Lampiran 12. Lembar Hasil Validasi Media	136
Lampiran 13. Lembar Hasil Validasi Soal Evaluasi	139
Lampiran 14. Angket Respon Guru	143
Lampiran 15: Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas.	146
Lampiran 16: Lembar Angket Respon Siswa Uji Coba Luas.	147
Lampiran 17. Dokumentasi	149
Lampiran 18. Hasil Cek Plagiasi	150
Lampiran 19. Surat Keterangan Bebas Similarity	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran di jenjang sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai keberagaman budaya. Pendidikan inklusif yang memperkenalkan keberagaman budaya sejak usia dini, siswa dapat dibimbing untuk mengenali serta menghormati keberagaman di lingkungan mereka. Dalam kondisi ideal pembelajaran interaktif mengenai keberagaman budaya di Indonesia seharusnya dilakukan dengan cara yang menarik agar materi pembelajaran lebih mudah dipahami oleh siswa, proses pembelajaran keberagaman budaya perlu disajikan secara menarik dan interaktif. Salah satu upaya untuk mendukung hal ini yaitu metode yang efektif yaitu pendekatan berbasis proyek atau media digital interaktif. Menurut Arsyad, A. (2020). Pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran beragam budaya dapat meningkatkan keterlibatan siswa, serta membentuk sikap toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan budaya.

Dalam kondisi ideal, pembelajaran mengenai keberagaman budaya bagi siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 dilaksanakan melalui pendekatan yang kontekstual, interaktif, dan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung pembelajaran. Menurut Ningsih dan Riyanto (2020) menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik serta membantu pembentukan karakter secara efektif, terutama dalam pendidikan yang menghargai keberagaman budaya, materi pembelajaran disajikan melalui multimedia interaktif yang menggabungkan berbagai unsur, seperti visual, audio, dan animasi, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep budaya dari berbagai daerah di Indonesia. Pembelajaran dilakukan secara kolaboratif dan menyenangkan, memungkinkan siswa untuk terlibat langsung melalui simulasi, permainan edukatif, dan proyek eksplorasi budaya. Guru memiliki peran sebagai pengarah yang membimbing Siswa untuk bertukar ide, mengekspresikan pemikiran mereka dan menunjukkan penghargaan untuk tradisi budaya yang berbeda. Dengan demikian, siswa tidak hanya mendapatkan informasi, tetapi juga membangun sikap saling menghargai.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri, diketahui bahwa proses pembelajaran IPS pada materi keberagaman budaya Indonesia masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku paket sebagai sumber belajar utama. Selama pembelajaran berlangsung, peserta didik mengikuti kegiatan belajar dengan tertib, namun keterlibatan mereka dalam bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pendapat, maupun berdiskusi masih tergolong rendah. Selain itu, penyampaian materi belum didukung oleh media pembelajaran yang bervariasi sehingga konsep keberagaman budaya yang bersifat abstrak belum dapat disajikan secara konkret. Kondisi tersebut menyebabkan sebagian peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran karena informasi yang diterima masih bersifat verbal dan kurang memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Menurut Arsyad (2020), penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memperjelas penyajian materi, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik, serta membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Oleh karena itu, hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPS di kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri masih memerlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar agar dapat meningkatkan keaktifan belajar, mempermudah pemahaman konsep keberagaman budaya Indonesia, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

Dari wawancara dengan guru kelas IV di SDN Mojoroto 2, tertangkap bahwa pembelajaran mengenai keberagaman budaya masih menghadapi tantangan karena minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia. Guru menyadari bahwa metode konvensional yang digunakan kurang mampu menarik perhatian siswa dan tidak cukup menggambarkan kekayaan budaya Indonesia secara visual dan interaktif. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi menjadi dangkal dan kurang bermakna. Guru menekankan pentingnya perangkat pembelajaran terlibat dalam pemikiran inovatif dan inventif, siswa menyusun ekspresi alternatif dapat lebih mudah memahami serta mengapresiasi perbedaan budaya. Ia juga menambahkan bahwa sebagian besar siswa saat ini lebih responsif terhadap tampilan visual seperti video, animasi, dan audio interaktif dibandingkan dengan teks semata. Dengan pendekatan berbasis multimedia, diharapkan proses perangkat

pembelajaran meningkatkan ketertarikan sekaligus memperjelas pembelajaran sesuai yaitu karakteristik siswa zaman sekarang yang cenderung dalam pembelajaran, khususnya melalui media digital, dinidasi mampu aktif, visual, dan membutuhkan stimulasi belajar yang menyenangkan. Penerapan inovasi dalam pembelajaran tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar peserta didik, tetapi juga mampu memperluas literasi budaya serta membentuk sikap toleransi, saling menghargai, dan menghormati keberagaman budaya dalam kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil analisis dokumentasi nilai hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri yang berjumlah 17 orang pada mata pelajaran IPS materi keberagaman budaya Indonesia, diperoleh informasi bahwa hasil belajar peserta didik masih belum mencapai target yang diharapkan. Sekolah menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 77. Hasil dokumentasi menunjukkan bahwa sebanyak 10 peserta didik (58,82%) belum mencapai KKM, sedangkan 7 peserta didik (41,18%) telah mencapai KKM. Selain itu, nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum dilakukan pengembangan multimedia masih sebesar 60, sehingga berada di bawah KKM yang telah ditetapkan. Data tersebut menunjukkan bahwa lebih dari separuh peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia. Kondisi ini mengindikasikan perlunya penggunaan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih konkret, menarik, dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan multimedia pembelajaran diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik pada materi keberagaman budaya Indonesia.

Sebagai solusi atas rendahnya hasil belajar dan minat siswa dalam memahami keberagaman budaya, pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sangat direkomendasikan untuk diterapkan di SDN Mojoroto 2. Menurut Arsyad (2020), multimedia interaktif mampu menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan penuh makna karena menggabungkan unsur visual, audio, serta animasi yang mampu meningkatkan daya serap peserta didik terhadap bahan ajar. Selain itu, Munir (2019) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran bukan hanya mendorong semangat belajar, tetapi juga mendukung peserta didik untuk mengasah kemampuan kemampuan berpikir analitis serta memahami konsep secara lebih konkret. Dengan memanfaatkan

multimedia yang menyajikan keberagaman budaya Indonesia secara visual seperti video tari daerah, gambar pakatan adat, dan permainan interaktif budaya lokal peserta didik menjadi lebih mudah mengerti serta memahami dan menghargai perbedaan budaya. Langkah ini diyakinkan menunjang capaian belajar peserta didik dan mendukung kegiatan belajar yang lebih relevan dengan perkembangan teknologi dan karakteristik generasi digital saat ini.

Kelebihan penggunaan multimedia dalam pembelajaran keberagaman budaya sangat signifikan, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Menurut Arsyad (2020), multimedia interaktif mampu menghadirkan proses belajar yang menyenangkan serta bermakna melalui perpaduan unsur gambar, Suara dan animasi yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan menyerap materi pelajaran yang disampaikan. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Munir (2019) yang menegaskan bahwa penggunaan multimedia dalam proses pendidikan tidak hanya mendorong semangat belajar, tetapi juga membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih tinggi. Penggunaan multimedia dalam konteks keberagaman budaya memberikan pengalaman yang lebih konkret, seperti melalui video tari daerah, gambar pakaian adat, dan permainan interaktif budaya lokal. Fitriyani et al. (2020) juga menambahkan bahwa media interaktif dapat membentuk toleransi serta sikap menghormati keragaman budaya, serta meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran multikultural. Melalui metode ini peserta didik lebih cepat mengerti serta menghargai kekayaan budaya Indonesia.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan melalui hasil observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi di SDN Mojoroto 2 Kota Kediri, diperlukan suatu media pembelajaran yang mampu membantu guru menyajikan materi keberagaman budaya Indonesia secara lebih konkret, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media yang berpotensi memenuhi kebutuhan tersebut adalah multimedia pembelajaran karena mampu mengintegrasikan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, video, animasi, dan kuis interaktif dalam satu kesatuan pembelajaran. Menurut Arsyad (2020), multimedia yang dirancang secara tepat dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta hasil belajar peserta didik karena materi disajikan secara lebih jelas dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pengembangan multimedia pada materi keberagaman budaya Indonesia dilakukan sebagai upaya menyediakan media pembelajaran yang

mampu membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah pemahaman konsep, serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan multimedia pembelajaran keberagaman budaya menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar. Multimedia yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui penyajian materi secara visual, interaktif, dan kontekstual. Menurut Sugiyono (2021), penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji kelayakan produk tersebut agar dapat digunakan dalam mengatasi permasalahan yang ditemukan di lapangan. Oleh karena itu, pengembangan multimedia pembelajaran keberagaman budaya diharapkan mampu membantu guru menyampaikan materi secara lebih efektif, meningkatkan keaktifan dan pemahaman peserta didik, serta menumbuhkan sikap menghargai keberagaman budaya Indonesia. Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Multimedia Keberagaman Budaya untuk Siswa Kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri."**

B. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan untuk memfokuskan penelitian pada aspek yang relevan dengan tujuan penelitian. Oleh karena itu, batasan masalah dalam penelitian ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keberagaman budaya Indonesia pada mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar.
2. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri.
3. Fokus penelitian terbatas pada pengujian kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran multimedia yang dikembangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran keberagaman budaya bagi siswa kelas IV SDN Mojoroto 2 Kota Kediri dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SDN Mojoroto 2?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SDN Mojoroto 2?
3. Bagaimana tingkat keefektifan multimedia pembelajaran keberagaman budaya yang dikembangkan untuk siswa kelas IV SDN Mojoroto 2.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan dari penelitian dan pengembangan media multimedia keberagaman budaya adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran multimediaa keberagaman budaya di kelas IV SDN Mojoroto 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran multimedia keberagaman budaya di kelas IV SDN Mojoroto 2”.
3. Untuk mengetahui keefektifan mediapembelajaran keberagaman budaya dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV SDN Mojoroto 2.

E. Manfaat Penelitian

Dengan demikian, manfaat yang ditargetkan oleh peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. **Peneliti:** Penelitian ini dapat membantu peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran multimedia keberagaman budaya sebagai alternatif media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga memberikan pengalaman dalam merancang, menguji, dan mengevaluasi media digital yang mendukung pendidikan multikultural.
2. **Guru:** Pemanfaatan media pembelajaran multimedia interaktif dapat membantu guru menambah variasi dalam metode pembelajaran sehingga

proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik. Selain itu, media ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi yang sebelumnya dianggap abstrak sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

3. **Kepala Sekolah:** Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan di sekolah. Media ini menjadi inovasi berbasis teknologi dan memberikan pengalaman belajar yang menarik melalui visual, audio, dan animasi keberagaman budaya di Indonesi

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Fauzi. (2021). *Strategi Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Aisyah, Trisniawati, & Rhosyida. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 45–56.
- Akbar, S. (2019). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Branch, R. M. (2016). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Creswell, J. W. (2021). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Damayanti, I. (2020). *Penggunaan Multimedia untuk Pembelajaran Budaya*. Bandung: Alfabeta.
- Damayanti, L. (2019). *Media Pembelajaran Interaktif*. Bandung: Alfabeta.
- Ambarita, A. (2021). *Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Branch, R. M. (2019). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wulandari. (2020). Kajian tentang sikap terhadap keberagaman budaya dalam pembelajaran.
- Dayton, D. K. (1985). *Educational Media: Theory into Practice*. New York: Harper & Row.
- Fatmawati, N., & Widodo, A. (2022). Pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 88–97.

- Fauziah, L. (2016). *Desain dan Pengembangan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fitriyani, H., Lestari, D., & Nurhasanah, N. (2020). Pemanfaatan media interaktif untuk membantu pendekatan student-centered learning dalam pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan*.
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2019). *How to Design and Evaluate Research in Education*. New York: McGraw-Hill.
- Hamzah, B. (2019). *Model Pengembangan Pembelajaran ADDIE*. Jakarta: Kencana.
- Hanatan, R., Setiawan, D., & Prakoso, A. (2023). Pengembangan media digital berbasis budaya untuk pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(1), 55–66.
- Hardiyanto, A. (2021). *Multimedia Interaktif dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Haryanto, S., & Pradana, R. (2022). Validitas dan kepraktisan multimedia pembelajaran pada sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 70–81.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2020). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Education.
- Hidayat, R., & Lestari, S. (2023). *Pendidikan Multikultural dan Nilai Pancasila*. Jakarta: Prenadamedia.
- Ilahi, M. T. (2020). Pengembangan media pembelajaran multimedia dalam materi keberagaman budaya. *Jurnal Pendidikan*, 10(2), 45–56.
- Julianto, R., & Saidah, N. (2022). Pengembangan multimedia dalam materi keragaman budaya untuk kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 12–20.
- Kamila, N., & Kowiyah. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 33–42.
- Kennedy, K., & Judd, T. (2020). *Research Methods in Education*. London: Routledge.
- Kurniawan, D., et al. (2023). Pengembangan multimedia keberagaman budaya pada kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 34–41.
- Kustiawan, U. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Malang: UM Press.
- Lestari, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia untuk sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 90–101.
- Maulidya, N., & Gunansyah, M. (2024). Pengembangan multimedia untuk penguatan nilai-nilai melalui pembelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(1), 55–66.

- Mayer, R. E. (2019). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Molenda, M. (2017). *Instructional Design Models*. New York: ERIC.
- Munir. (2019). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2022). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Ningsih, T., & Riyanto, Y. (2020). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran multikultural. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 78–86.
- Nugroho, S. (2022). *Kebudayaan dan Identitas Bangsa*. Yogyakarta: Gava Media.
- Nugroho, S., & Sari, N. (2022). Pendidikan budaya dan penguatan karakter siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 61–72.
- Nurhayati, S., & Rahman, M. (2022). Efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 77–88.
- Olvah, M., Supriyono, & Rahayuningsih, S. (2024). Pengembangan multimedia interaktif berbasis keberagaman budaya untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 20–31.
- Plomp, T., & Nieveen, N. (2019). *Educational Design Research*. Enschede: Netherlands Institute for Curriculum Development.
- Pranoto, A., Suryani, D., & Wijaya, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital pada materi IPS sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 44–56.
- Prasetyo, T. (2019). *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Multikulturalisme*. Surabaya: Unesa Press.
- Prasetyo, T. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan Dasar*. Surabaya: Unesa Press.
- Prasetyo, T., & Damayanti, I. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis budaya lokal. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 15–26.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Pribadi, B. A. (2021). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana.
- Putra, H., & Rahmawati, D. (2021). Pembelajaran IPS berbasis tematik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(2), 88–95.
- Reeves, T. C., & McKenney, S. (2019). *Conducting Educational Design Research*. London: Routledge.
- Riduwan. (2020). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung:

Alfabeta.

- Rivai, V. (1992). *Media Pembelajaran Modern*. Jakarta: Rajawali.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2020). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryawati, E., & Osman, K. (2020). Pembelajaran IPS berbasis karakter. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 72–80.
- Susanti, E., & Rahmawati, D. (2021). Pembelajaran IPS berbasis multimedia interaktif pada sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 102–113.
- Susanto, R., & Wahyuni, E. (2023). *Desain Media Pembelajaran Tematik*. Malang: Literasi Nusantara.
- Suyanto, S. (2020). *Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Swasti, N. (2024). Multimedia pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 25–36.
- Swasti, N., dkk. (2022). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran IPS. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(2), 40–52.
- Toma, Y., & Reinita, R. (2023). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis budaya lokal. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 55–64.
- Vin, A. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prenadamedia.
- Wahyuni, E. (2021). *Strategi Meningkatkan Nasionalisme Siswa Melalui Pembelajaran IPS*. Jakarta: Erlangga.
- Wijaya, A., & Puspita, R. (2023). *Desain Media Pembelajaran Interaktif untuk SD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, E., Eko, S., & Nuryanti, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 30–41.
- Wulandari, R. (2020). *Sikap Positif terhadap Keberagaman Budaya dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.