



**PORTOFOLIO  
PROGRAM PENGEMBANGAN AKADEMIK  
MAHASISWA (PPAM)**

**Disusun oleh :**

**Nama Mahasiswa : Arim Septiawan**  
**NPM : 18.1.01.10.0044**  
**Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar**  
**Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**  
**Dosen Pembimbing : Rian Damariswara, M.Pd.**  
**Moda PPAM : Riset Keilmuan**  
**Semester : Genap 2022/2023**

**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

Setelah menelaah dokumen portofolio Program Pengembangan Akademik Mahasiswa (PPAM) yang disusun oleh :

Nama Mahasiswa : Arim Septiawan  
NPM : 18.1.01.10.0044  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : FKIP (Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan)  
Moda PPAM : Riset Keilmuan  
Jangka Waktu Pelaksanaan : Februari - Mei  
Dokumen Formal Penetapan : SK Universitas Nusantara PGRI Kediri Nomor 1336 tentang Penetapan Tim Peneliti Hibah Riset Keilmuan Tahun Akademik 2021/2022  
dinyatakan disetujui untuk ajukan dalam rekognisi akademik.

Kediri, 2 Juni 2022

Dosen Pembimbing,





**Rian Damariswara, M.Pd.**  
NIDN. 0728129001

Penyusun,



**Arim Septiawan**  
NPM 18.1.01.10.0044

Kaprodi,



**Kukuh Andri Ska, M.Pd.**  
NIDN. 071118901

Pembimbing Praktisi/Lapangan



**Ahmad Muniib Muqorroba, S.Pd.**  
NIP. -

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah, karena atas berkat rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan portofolio program pengembangan akademik mahasiswa (PPAM) Mengajar di Sekolah.

Dalam penyelesaian portofolio ini, penulis mendapat banyak bantuan, masukan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu, melalui kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih yang tulus kepada beberapa pihak sebagai berikut.

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. selaku Dekan FKIP PGSD UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Rian Damariswara, M.Pd. Selaku dosen pembimbing lapangan;
5. Ahmad Muniib Muqorrobbah, S.Pd. selaku kepala Sekolah SD Laboratorium UN PGRI Kediri;
6. Bapak/ibu guru SD Laboratorium UN PGRI Kediri;
7. Siswa- siswi SD Laboratorium UN PGRI Kediri;
8. Orang tua dan semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.
9. Rekan mahasiswa program Mengajar di Sekolah Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Penulis menyadari bahwa portofolio ini masih jauh dari sempurna dan perlu perbaikan lebih lanjut. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak. Semoga portofolio ini sangat bermanfaat untuk berbagai pihak, khususnya dalam dunia pendidikan.

Kediri, 2 Juni 2022



**Arim Septiawan**

NPM. 18.1.01.10.0044

## DAFTAR ISI

<b>SAMPUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>A. CAPAIAN PPAM</b> .....	1
1. Luaran I .....	2
2. Luaran II .....	308
3. Luaran III .....	321
4. Luaran IV .....	338
5. Luaran V .....	351
6. Luaran VI .....	354
<b>B. LEMBAR PENILAIAN PORTOFOLIO</b> .....	356
1. Penilaian Portofolio oleh Diri Sendiri .....	356
2. Penilaian Portofolio oleh Teman Sejawat I .....	358
3. Penilaian Portofolio oleh Teman Sejawat II .....	360
4. Penilaian Portofolio oleh Pembimbing Lapangan/Praktisi .....	362
5. Penilaian Portofolio oleh Dosen Pembimbing .....	364
<b>C. SIMPULAN DAN REKOMENDASI</b> .....	366

**A. CAPAIAN PPAM**  
**LUARAN I**  
**1. Laporan Penelitian**

**PENERAPAN MULTIMEDIA MATERI TEKS NONFIKSI KEARIFAN  
LOKAL KEDIRI RAYA UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN BERFIKIR KRITIS**

**LAPORAN PENELITIAN**

Diajukan untuk memenuhi capaian MBKM-PPAM-Penelitian/Riset

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



Oleh :

**ARIM SEPTIAWAN**

NPM. 18.1.01.10.0044

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK  
INDONESIA**

**UN PGRI KEDIRI**

**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

Laporan penelitian oleh :

**ARIM SEPTIAWAN**

NPM. 18.1.01.10.0044

Judul :

**PENERAPAN MULTIMEDIA MATERI TEKS NONFIKSI KEARIFAN  
LOKAL KEDIRI RAYA UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS**

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Dilanjutkan

Guna memenuhi Capaian PPAM\_Penelitian/Riset

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 17 Mei 2022

Dosen Pembimbing Lapangan



**Rian Damariswara, M.Pd.**

NIDN. 0728129001

Dosen Ketua Jurusan/Prodi



**Kukuh Andri Aka, M.Pd.**

NIDN. 0713118901



## KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan laporan penelitian ini dapat diselesaikan.

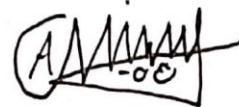
Penyusunan laporan penelitian ini merupakan bagian dari rencana penelitian yang dilakukan di SD Laboratorium UN PGRI Kediri sebagai salah satu unit dari penelitian riset.

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

1. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dosen pembimbing yang telah membimbing dan memotivasi untuk menyelesaikan laporan penelitian ini.
3. Kepala sekolah SD Laboratorium UN PGRI Kediri
4. Guru kelas IV dan siswa-siswi kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri
5. Upacapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan laporan penelitian ini.

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

Kediri, 2 Juni 2022



Arim Septiawan  
NPM. 18.1.01.10.0044



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN AWAL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	iv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	v
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
A. Kajian Teori .....	8
1. Media.....	8
a. Pengertian Media .....	8
b. Manfaat Media .....	9
c. Fungsi Media.....	10
d. Ciri-Ciri Media.....	13
e. Kriteria Pemilihan Media.....	14
2. Multimedia .....	15
a. Pengertian Multimedia .....	15
b. Elemen Multimedia.....	16
c. Manfaat Multimedia.....	18
d. Multimedia Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	19
3. Bahasa Indonesia.....	20
a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	20
b. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia .....	20
4. Materi .....	21
a. Teks Nonfiksi .....	21
b. Kearifan Lokal Kediri Raya .....	22
5. Keterampilan Berfikir Kritis .....	23
a. Pengertian Keterampilan Berfikir Kritis .....	23
b. Ciri – ciri Keterampilan Berfikir Kritis.....	24
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	24

C. Kerangka Berfikir.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Subjek dan <i>Setting</i> Penelitian .....	28
B. Prosedur Penelitian .....	28
C. Instrumen Pengumpulan Data .....	31
D. Teknik Analisis Data .....	32
E. Rencana Jadwal Penelitian .....	35
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
A. Siklus I .....	36
B. Siklus II.....	38
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>44</b>
A. Simpulan .....	44
B. Saran.....	44
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>45</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	35
Tabel 4.1 Kriteria Capaian KKM Keterampilan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.....	41

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	27
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian Tindakan Kelas.....	28
Gambar 4.1 Perbandingan Nilai Rata-Rata Keterampilan Prasiklus dan Siklus I.....	37
Gambar 4.2 Perbandingan Capaian KKM Keterampilan Prasiklus dan Siklus I.....	38
Gambar 4.3 Perbandingan Nilai Rata-Rata Keterampilan Prasiklus dan Siklus I.....	39
Gambar 4.4 Perbandingan Capaian KKM Keterampilan Siklus I dan Siklus II.....	40
Gambar 4.5 Perbandingan Nilai Rata-Rata Keterampilan Prasiklus, Siklus I, dan Siklus I.....	40
Gambar 4.6 Perbandingan Keterampilan Capaian KKM Prasiklus, Siklus I, dan Siklus I.....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus Pembelajaran .....	50
Lampiran 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	56
Lampiran 3. Handout .....	62
Lampiran 4. Lembar Kegiatan Peserta Didik .....	75
Lampiran 5. Evaluasi – Instrumen Penilaian .....	107
Lampiran 6. Soal Evaluasi .....	112
Lampiran 7. Media Pembelajaran .....	126
Lampiran 8. SK Tim Riset Keilmuan .....	132
Lampiran 9. Surat Pernyataan Kesediaan Mitra .....	138
Lampiran 10. Surat Permohonan Ijin Penelitian .....	141
Lampiran 11. Rekap Penilaian Pengetahuan .....	147
Lampiran 12. Proposal Program Riset Keilmuan .....	151
Lampiran 13. Angket Lembar Validasi Ahli Media .....	206
Lampiran 14. Angket Lembar Validasi Ahli Materi .....	211
Lampiran 15. Angket Wawancara Guru Terkait Analisis Kebutuhan Siswa .....	216
Lampiran 16. Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....	218
Lampiran 17. Lembar Angket Respon Guru Terhadap Multimedia Interaktif ..	229
Lampiran 18. Lembar Angket Respon Siswa Terhadap Multimedia Interaktif .	230
Lampiran 19. Prototipe Produk .....	242
Lampiran 20. Buku Pedoman Penggunaan Aplikasi .....	244
Lampiran 21. Hasil Nilai Keterampilan Siswa Pada Saat Pelaksanaan PTK .....	246
Lampiran 22. Dokumentasi Kegiatan .....	297

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk meningkatkan kemampuan intelektual diri seseorang guna memajukan kehidupan masyarakat suatu bangsa. Pendidikan merupakan sarana untuk memajukan sumber daya manusia (Megawati, 2020). Berdasarkan Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan sebuah proses yang tidak boleh dilakukan dengan asal – asalan dan harus direncanakan sebaik mungkin ini dilakukan agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Fungsi dan Tujuan Pendidikan Nasional terdapat dalam pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Pendidikan mengalami kemajuan yang pesat di tengah derasnya pengaruh globalisasi seperti sekarang yang tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang kuat dalam segala aspek kehidupan manusia. Tak terkecuali aspek pendidikan. Kemajuan teknologi merupakan sesuatu yang tidak dapat kita hindari. Pertumbuhan teknologi di bidang pendidikan, bahasa praktik mengajar, dan ledakan informasi menunjukkan perubahan besar dalam fungsi pengetahuan dan juga



cara bagaimana pengetahuan dibangun dan ditukar (Khotimah et al., 2019). Setiap hari akan selalu ada inovasi – inovasi dibidang teknologi. Setiap inovasi yang diciptakan diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi kehidupan manusia. Ini berarti bahwa evolusi digital teknologi dapat mengubah orientasi belajar siswa menjadi lebih mandiri (Saidah, & Damariswara, 2021). Guru harus mampu menyesuaikan diri terhadap perubahan kegiatan pembelajaran dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan. Guru memiliki peranan penting dalam keberhasilan sebuah pembelajaran. Kualitas guru merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas belajar mengajar (Manurung, & Panggabean, 2020). Guru harus memiliki kompetensi agar dapat menjadi pendidik yang mampu menciptakan peserta didik yang cerdas, terampil, dan memiliki jiwa sosial yang tinggi. Guru tidak hanya berperan sebagai pendidik, namun juga bisa menjadi teladan, pemberi motivasi, dan pengarahan bagi perkembangan siswa (Susilo, 2018). Hal ini memiliki arti bahwa guru harus mampu menciptakan sebuah proses pembelajaran yang menarik sehingga siswa akan bersemangat dan memiliki motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu dalam tercapainya proses pembelajaran yang ideal, maka peranan guru sangat penting dalam mencapai itu semua.

Dalam kehidupan manusia penggunaan teknologi dan komunikasi memiliki peranan yang sangat penting. Teknologi informasi dan komunikasi mampu digunakan untuk mempermudah pekerjaan atau kegiatan manusia sehari-hari, salah satunya bidang pendidikan, pembelajaran yang berorientasi terhadap penggunaan teknologi mampu mengubah bentuk filosofi pembelajaran dari yang berpusat pada guru kepada pembelajaran berpusat kepada siswa (Rinaldi et al., 2017). Oleh karena itu, penggunaan teknologi untuk pembelajaran mampu memberikan proses belajar yang efektif dan efisien kepada siswa (Kristanto et al., 2017). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju diharapkan mampu digunakan secara maksimal dalam bidang pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi sering digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang berguna untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis. Ruang lingkup pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di sekolah mencakup empat aspek keterampilan berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam pelaksanaan pembelajarannya, keempat keterampilan ini terintegrasi antara satu dengan yang lainnya. Untuk meningkatkan keterampilan tersebut siswa harus mampu meningkatkan keterampilan berfikir kritis terlebih dahulu. Berpikir kritis adalah praktik proses berpikir yang kompleks dan majemuk (Anggraeny, & Khongput, 2022). Sebagai seorang guru harus mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Hal ini dapat dilakukan guru dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik guna meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang semakin maju dapat meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa dalam proses pembelajaran. Berpikir kritis merupakan karakter penting yang harus dimiliki siswa (Kurjum, & Thohir, 2020). Siswa harus mampu meningkatkan keterampilan berfikir kritis dalam kegiatan pembelajaran dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang menarik diharapkan dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berfikir kritis. Pemilihan media sangatlah penting dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini guru harus mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran untuk merangsang keterampilan berfikir kritis siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam penyampaian materi pembelajaran, karena media akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media mampu meningkatkan motivasi belajar siswa karena kehadirannya memberikan suatu hal yang mampu menarik perhatian siswa (Asmara, 2015). Media ibarat menjadi sebuah jembatan yang menghubungkan materi yang disampaikan oleh guru agar sampai kepada siswa sehingga siswa dapat memahami dengan mudah materi yang disampaikan. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi penggunaan media

pembelajaran ikut mengalami perkembangan yang sebelumnya hanya berupa media visual kini sekarang dapat menjadi media audio visual atau berbentuk multimedia.

Berdasarkan hasil studi awal yang dilakukan di SD Laboratorium UN PGRI Kediri kelas IV menunjukkan ada banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan 75 pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dilihat dari 12 siswa kelas IV ada 7 siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM, sedangkan hanya ada 5 siswa yang memiliki nilai di atas KKM. Berdasarkan hasil pendalaman yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hasil bahwa rendahnya nilai siswa yang masih di bawah capaian nilai KKM pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi yaitu siswa kesulitan dalam memahami materi teks nonfiksi, siswa kurang memperhatikan dan aktif saat pembelajaran, guru sering menggunakan pembelajaran konvensional dan jarang menggunakan media terutama multimedia berbasis android. Selain itu siswa cenderung kurang percaya diri dalam berpendapat dan bertanya terkait hal-hal yang belum dipahami. Sehingga siswa tidak mampu berfikir kritis terhadap permasalahan karena siswa tidak memiliki rasa ingin tahu dan belum terbiasa menyusun pengetahuannya sendiri. Selain itu proses pembelajaran masih cenderung berpusat kepada guru. Kemandirian belajar dan interaksi siswa yang kurang berakibat proses belajar tidak dapat berjalan secara efektif (Andriani, & Rasto, 2019; Pratama, & Meilani, 2019).

Capaian belajar yang rendah siswa kelas IV dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi, maka diperlukan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa. Salah satu media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan siswa berfikir kritis adalah dengan menggunakan multimedia berbasis android. Multimedia pada dasarnya adalah teknologi komputer yang menggabungkan beberapa media dalam satu *software* (Wahyuni et al., 2019). Multimedia digunakan sebagai media pembelajaran agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dan mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa. Multimedia berbasis

android yang digunakan berisi tentang teks nonfiksi kearifan lokal Kediri Raya. Kearifan lokal mengandung potensi suatu daerah serta hasil pemikiran manusia maupun hasil karya manusia yang mengandung nilai yang arif dan bijaksana serta diwariskan secara turun-temurun sehingga menjadi ciri khas daerah tersebut (Shufa, 2018). Pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi berisi kearifan lokal Kediri Raya yang akan membuat siswa lebih mudah memahami materi karena kearifan lokal sudah melekat dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian permasalahan tersebut tentang rendahnya nilai hasil belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi yang belum mencapai KKM, maka penelitian yang dilakukan oleh peneliti akan melakukan penelitian tindakan kelas dengan menerapkan multimedia berbasis android materi teks nonfiksi kearifan lokal Kediri Raya, untuk meningkatkan keterampilan berfikir kritis siswa kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri guna meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

## **B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi permasalahan terkait hasil belajar siswa kelas IV di SD Laboratorium UN PGRI Kediri yang masih belum optimal antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal, media hanya menggunakan buku dan gambar yang terus-menerus, oleh karena itu harus membuat variasi penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Selama ini dalam proses kegiatan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, sehingga guru harus membuat inovasi pembelajaran yang membuat siswa aktif dan meningkatkan keterampilan berfikir kritis dalam memperoleh pengetahuan maupun informasi.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Pada penilitan ini memfokuskan menerapkan multimedia kearifan lokal Kediri Raya untuk meningkatkan

kemampuan berfikir kritis siswa. Dimana multimedia berbasis android masih jarang digunakan di sekolah dasar dalam membantu proses kegiatan pembelajaran di kelas. Penerapan multimedia berbasis android ini digunakan sebagai inovasi yang dapat membantu siswa dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks nonfiksi kearifan lokal di Kediri Raya kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang mendasari penelitian, maka dalam hal ini penulis menjabarkan beberapa masalah tersebut sebagai berikut :

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan multimedia materi teks nonfiksi kearifan lokal Kediri Raya di SD Laboratorium UN PGRI kediri pada siklus I?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan multimedia materi teks nonfiksi kearifan lokal Kediri Raya di SD Laboratorium UN PGRI kediri pada siklus II?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dari penelitian yang dilakukan, dapat dituliskannya tujuan penelitian ialah untuk mendeskripsikan serta menganalisisnya yakni sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan multimedia materi teks nonfiksi kearifan lokal Kediri Raya di SD Laboratorium UN PGRI kediri pada siklus I?
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan multimedia materi teks nonfiksi kearifan lokal Kediri Raya di SD Laboratorium UN PGRI kediri pada siklus II?

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, adapun manfaat tersebut antara lain :

1. Manfaat bagi guru yaitu, penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi kepada siswa sehingga guru tidak merasa kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran.
2. Manfaat bagi siswa yaitu, dalam penggunaan multimedia siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Karena media ini disajikan lebih menarik. Apabila siswa tertarik dan termotivasi maka penjelasan dari guru akan lebih mudah dipahami oleh siswa.
3. Manfaat bagi sekolah yaitu, terdapat pilihan media pembelajaran yang lebih bervariasi yang bisa digunakan oleh semua guru serta dapat digunakan sewaktu – waktu.
4. Manfaat bagi peneliti yaitu, peneliti mendapatkan pengalaman dalam pengembangan media, serta mendapatkan pengalaman dalam proses menerapkan media secara langsung yang kelak akan menjadi bekal sebagai calon guru.



## DAFTAR PUSTAKA

- Adinda, A. (2016). Berfikir kritis dalam pembelajaran matematika. *Logaritma: Jurnal Ilmu-ilmu Pendidikan dan Sains*, 4(01), 125-138. <https://doi.org/10.24952/logaritma.v4i01.1228>
- Afandi, M. (2018). Pentingnya penelitian tindakan kelas bagi guru dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal ilmiah pendidikan dasar*, 1(1), 1-19. <http://dx.doi.org/10.30659/pendas.1.1.1-19>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Anggraeni, R. D., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Pengaruh Multimedia Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(2), 96-101. <http://dx.doi.org/10.17977/um038v2i22019p096>
- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Anggraeny, E., & Khongput, S. (2022). Teachers' Perceptions And Practices Of Critical Thinking Instruction In Indonesian Senior High Schools: A Case Study. *Teflin Journal*, 33(1), 1-26. <http://dx.doi.org/10.15639/teflinjournal.v33i1/1-26>
- Arsyad, A. (2014). Media Pembelajaran. rev. ed. *Jakarta: Raja Grafindo Persada*.
- Asmara, A. P. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 15(2), 156-178. <https://doi.org/10.22373/jid.v15i2.578>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90-97. <https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Edi, F. R. S. (2016). *teori wawancara Psikodignostik*. Penerbit LeutikaPrio.

- Fajarini, U. (2014). Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), 123-130. <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>
- Fita, W, T. (2021). *Pengembangan aplikasi permainan multiply cards sebagai media pembelajaran operasi hitung perkalian pada kelas 3 sd/mi* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Harper, G. (2013). *A companion to creative writing: Writing creative nonfiction* (1st ed.). Chichester: John Wiley and Sons
- Ilham, S. M., Kune, S., & Rukli, R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran RADEC Berbantuan Aplikasi Zoom Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis IPA Siswa Kelas VI SDN Kalukuang 1 Makassar di Era Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(2), 174-183. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i2.29262>
- Illahi, T. A. R. (2018). Pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran materi jenis-jenis pekerjaan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 4(3), 826-835. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p826-835>
- Karo-Karo, S., Isran, R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Axiom*, 7(1), 91-92. <http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kemmis, S., & Mc Taggart, R. (1992). *The Action Research Planner* (3η έκδοση) Geelogn. Victoria, Australia: Deakin University Press.
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *Ar-riayah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Khotimah, K., Widiati, U., Mustofa, M., & Ubaidillah, M. F. (2019). Autonomous English learning: Teachers' and students' perceptions. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 9(2), 371-381. <https://doi.org/10.17509/ijal.v9i2.20234>
- Kristanto, A., Mustaji, M., & Mariono, A. (2017). The Development of Instructional Materials E-Learning Based On Blended Learning.

*International Education Studies*, 10(7), 10.  
<https://doi.org/10.5539/ies.v10n7p10>

Kurjum, M., Muhid, A., & Thohir, M. (2020). Think-pair-share model as solution to develop students' critical thinking in Islamic studies: is it effective?. *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 144-155.  
<https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.28762>

Lababa, J. (2018). Analisis butir soal dengan teori tes klasik: Sebuah pengantar. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 2(2). <http://dx.doi.org/10.30984/jii.v2i2.538>

Manurung, S. R., & Panggabean, D. D. (2020). Improving students' thinking ability in physics using interactive multimedia based problem solving', *Cakrawala Pendidikan*, 39(2), 460-470. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i2.28205>

Mardiana, N. (2017). Peningkatan physics hots melalui mobile learning (mobile learning to improve physics hots). *PASCAL (Journal of Physics and Science Learning)*, 1(2), 1-9.

Megawaty, D. A. (2020). Sistem Monitoring Kegiatan Akademik Siswa Menggunakan Website. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(2), 98-101.  
<https://doi.org/10.33365/jtk.v14i2.756>

Meilasari, S., M. D., & Yelianti, U. (2020). Meilasari, S., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dalam Pembelajaran di Sekolah. *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(2), 195-207. <https://doi.org/10.31539/bioedusains.v3i2.1849>

Muchtar, F. Y., Nasrah, N., & Ilham, S. M. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis I-Spring Presenter untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5520-5529.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1711>

Nugrohadhi, A. (2015). Pengorganisasian dokumen dalam kegiatan kepastakawanan. *Khazanah Al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.24252/kah.v3i1a1>

- Nuraini, C. (2018). Pengaruh Keterkaitan Konten dengan Gambar yang Sesuai dengan Makna yang Terungkap pada Pembelajaran BIPA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 6(1), 67-75. <http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v6i1.67-75>
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(1), 19-35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Octaviani, R., & Sutriani, E. (2019). Analisis data dan pengecekan keabsahan data. <https://doi.org/10.31227/osf.io/3w6qs>
- Padmaningrum, R. T. (2013). Pemilihan dan penggunaan media dalam proses pembelajaran. *Makalah disajikan pada kegiatan "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran IPA Berbasis Lingkungan Bagi Guru Sekolah Dasar sebagai Persiapan Penerapan Kurikulum*.
- Prasetyanti, N. M., Sari, D. N., & Sajidan, S. (2016). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan kemampuan proses berpikir kognitif siswa kelas XI MIPA-1 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2015/2016. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 5(2), 1-7. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v5i2.9464>
- Pratama, E., & Meilani, R. I. (2019). Motivasi dan hasil belajar: sebuah studi pada siswa mata pelajaran kearsipan di smk. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(2), 141. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i2.18008>
- Rahmat, S, T. (2015). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 7(2), 196-208.
- Ramdhani, R. (2018). *Rancang bangun aplikasi multimedia pengenalan budaya indonesia berbasis android untuk anak sekolah dasar*. (Doctoral dissertation, Universitas Siliwangi).
- Rinaldi, A. A., Daryati, D., & Arthur, R. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan. *Jurnal PenSil*, 6(1), 7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v6i1.7231>
- Saidah, K., & Damariswara, R. (2021). Development of Interactive Folklore Based on Android Oriented to Local Wisdom to Improve Reading Comprehension of Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 8(2), 276-290. <http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v8i2.7035>

- Sangsawang, T. (2020). An instructional design for online learning in vocational education according to a self-regulated learning framework for problem solving during the COVID-19 crisis. *Indonesian Journal of Science and Technology*, 5(2), 283-198. <https://doi.org/10.17509/ijost.v5i2.24702>
- Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316>
- Susilo, S. V. (2018). Refleksi Nilai-Nilai Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dalam Upaya Upaya Mengembalikan Jati Diri Pendidikan Indonesia. *Cakrawala Pendas*, 4(1), 266411. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v4i1.710>
- Stobaugh, R. (2013). *Assessing critical thinking in middle and high schools: Meeting the Common Core*. Routledge.
- Surya, H. (2013). *Strategi jitu mencapai kesuksesan belajar*. Elex Media Komputindo.
- Susanto, A. (2013). Teori belajar dan pembelajaran. *Jakarta: Prenadamedia Group*.
- Susilowati, D. (2018). Penelitian Tindakan Kelas (Ptk) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Edunomika*, 2(01). <http://dx.doi.org/10.29040/jie.v2i01.175>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanjung, S. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran dan Gaya Kognitif Terhadap Hasil Belajar Sejarah. *Paramita: Historical Studies Journal*, 25(2), 261-271. <https://doi.org/10.15294/paramita.v25i2.5170>
- Wahyuni, D., Masykur, R & Pratiwi, D.D (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran matematik dengan pendekatan matematika realistik. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 32-40. <http://dx.doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1711>