

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
DAN KEARIFAN LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI TEKS
NONFIKSI SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

LAPORAN PENELITIAN

Diajukan untuk memenuhi capaian MBKM-PPAM-Penelitian/Riset
Pada Prodi PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri



OLEH :

YULIANA NOVITASARI

NPM. 18.1.01.10.0065

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Laporan Penelitian oleh:

YULIANA NOVITASARI

NPM. 18.1.01.10.0065

Judul:

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID
DAN KEARIFAN LOKAL TERHADAP MATERI TEKS NONFIKSI**

Telah Diseminarkan dan Disetujui untuk Diajukan Guna Memenuhi Capaian PPAM
Penelitian/Riset

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Dosen Pembimbing



Rian Damariswara, M.Pd

NIDN. 0728129001

Menyetujui,

Ketua Jurusan/Prodi



Kukuh Andri Aka, M.Pd
NIDN. 0713118901

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membuat setiap orang memiliki rasa untuk mengembangkan diri dalam hal apapun, begitu juga dengan para calon guru dan guru di semua jenjang sekolah tanpa terkecuali sekolah dasar. Para guru ingin memberikan sesuatu yang menarik bagi siswa dan ingin membuat siswa tidak jenuh jika pembelajaran berlangsung lama. Dengan berkembangnya IPTEK, kini semua dapat diakses secara online. Faktor yang mempengaruhi kemajuan dari pendidikan di Indonesia adalah kualitas dari sumber daya manusia dalam menguasai pengetahuan dan teknologi di era revolusi industry 4.0. Kualitas dari pendidikan di Indonesia dituntut untuk meningkatkan dan dapat mengikuti perkembangan zaman yang sangat pesat ini.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penggunaan dari media pembelajaran memberikan manfaat yang banyak serta berguna dalam proses belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting demi mendukungnya proses belajar mengajar di sekolah. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati dan Nita (2018), media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak serta teoritis. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan kemampuan siswa. Media pembelajaran sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada siswa serta membuat siswa semakin tertarik terhadap pembelajaran dari guru. Karakteristik lain yang ada pada media pembelajaran yaitu siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi diminta untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran sehingga siswa merasa tertarik dan ingin tahu mengenai materi pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran di sekolah dasar sangatlah penting untuk menunjang dan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Pemahaman media pembelajaran menurut Sahyono (2013) yang ditinjau oleh (Silmi & Rachmadyanti, 2018) bahwa media dapat menjadikan salah satu faktor pendukung dalam keberhasilan peserta didik. Media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing sesuai dengan fungsinya maupun kebutuhan. Karakteristik tersebut dapat dibagikan menjadi beberapa jenis. Menurut tinjauan dari (Arditya Isti et al., 2020) jenis-jenis media pembelajaran dibagi

menjadi empat yaitu: (1) media audio yang merupakan media dalam bentuk penyajian suara seperti radio atau rekaman suara; (2) media visual merupakan media yang berhubungan dengan fungsi mata seperti menjabarkan berbagai gambar yang berkaitan dengan materi; (3) media audio visual merupakan media yang menggabungkan antara unsur suara dan gambar dalam satu kesatuan seperti video pembelajaran; (4) multimedia merupakan media yang memungkinkan melibatkan semua indera manusia seperti model tiga dimensi. Dari beberapa jenis media pembelajaran tersebut, pemilihan dalam menggunakan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi maupun pencapaian tujuan dari pembelajaran, sesuai dengan kondisi siswa sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat berproses dengan baik dan benar.

Pemilihan multimedia interaktif berbasis android ini disesuaikan dengan sekolah dasar yang akan digunakan sebagai tempat penelitian. Penggunaan multimedia ini disesuaikan dengan perkembangan zaman saat ini, karena IPTEK yang berkembang sangat pesat. Maka siswa sekolah dasar tidak boleh ketinggalan zaman. Penggunaan multimedia interaktif disesuaikan dengan siswa sekolah dasar yang dituju. Harus dipastikan semua siswa mempunyai gawai untuk melaksanakan pembelajaran dengan media pembelajaran ini. Setelah melakukan pengambilan data didapatkan bahwa siswa kelas IV sangat tertarik menggunakan gawai sebagai media pembelajaran. Siswa kelas IV sangat tertarik dan semangat dalam membaca teks bacaan, mengartikan kata sulit dalam bacaan, dan mengerjakan soal mereka lakukan dengan penuh semangat dan tanpa ada rasa bosan. Multimedia berbasis android adalah media pembelajaran berupa yang dapat diakses di gawai android, Aplikasi ini dapat didownload melalui *play store*. Adapun isi dari aplikasi ini adalah pengantar, pengertian teks nonfiksi, ayo belajar, dan profil. Kearifan lokal adalah identitas atau kepribadian budaya sebuah bangsa yang menyebabkan bangsa tersebut mampu menyerap, bahkan mengolah kebudayaan yang berasal dari luar bangsa lain menjadi watak dan kemampuan sendiri (Wibowo, 2015). Pemilihan bacaan yang digunakan adalah berupa teks kearifan lokal se-Kediri Raya. Hal ini ditujukan agar siswa kelas IV mengetahui dan memahami apa saja kearifan lokal yang ada di sekitar mereka, sehingga mereka bisa mempelajari dan melestarikan kearifan lokal tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang akan diteliti pada penelitian ini adalah pengaruh dari media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi bahasa Indonesia yaitu teks nonfiksi terhadap kemampuan menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit dalam bacaan. Penelitian ini dilakukan di dua sekolah dasar yaitu SDN 01 Bendo Tulungagung dan SD Laboratorium Universitas Nusantara PGRI Kediri, penelitian ini mengambil sampel kelas IV dari dua sekolah dasar tersebut. Berdasarkan hasil penelitian Zulhelmi (2017), pengaruh media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap materi teks nonfiksi.

C. Pembatasan Masalah

Dalam melakukan suatu penelitian maka sangat perlu untuk mengetahui ruang lingkup penelitian dengan memperjelas aspek-aspek penyusunan penelitian ini. Penelitian ini membahas mengenai pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap hasil belajar materi teks nonfiksi siswa kelas IV sekolah dasar se-Kediri Raya dalam multimedia interaktif berbasis android untuk kelas IV sekolah dasar.

Dalam penelitian ini disajikan sepuluh teks bacaan nonfiksi bermuatan kearifan lokal se-Kediri Raya dalam multimedia interaktif berbasis android yang diperuntukkan bagi anak usia sekolah dasar kelas IV. Dalam melakukan perhitungan mengenai menemukan informasi baru dan mengartikan kata sulit menggunakan aplikasi yaitu SPSS versi 25. Dalam penggunaan aplikasi tersebut siswa kelas IV diberikan pretest dan post test, kemudian hasil dari test tersebut akan diolah menggunakan aplikasi SPSS.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah dan pembatasan masalah maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap hasil belajar materi teks nonfiksi siswa kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung?

2. Bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap hasil belajar materi teks nonfiksi siswa kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap hasil belajar materi teks nonfiksi siswa kelas IV SDN 1 Bendo Tulungagung
2. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android dan kearifan lokal terhadap hasil belajar materi teks nonfiksi siswa kelas IV SD Laboratorium UN PGRI Kediri

F. Kegunaan Penelitian

Dari penelitian ini nantinya akan menghasilkan berbagai manfaat yang dapat diambil. Manfaat dari penelitian ini antara lain peneliti dan pembaca akan mengerti bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis android terhadap materi teks nonfiksi bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Selain itu, manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu peneliti dan pembaca akan mengerti bagaimana penggunaan multimedia interaktif berbasis android terhadap materi kearifan lokal se-Kediri Raya yang ditujukan untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Manfaat yang tak kalah penting yaitu pembaca bisa memahami bagaimana tingkat pengaruh dari multimedia interaktif berbasis android pada kelas IV dengan menggunakan aplikasi SPSS, sehingga disajikan tabel yang dapat dijadikan bukti bagaimana pengaruh penggunaan multimedia interaktif bagi kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, N., Widiyanto, B., & Fatkhurrohman, M. A. (2018). Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Sistem Peredaran Darah terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP N 12 Kota Tegal. *JPMP (Jurnal Pendidikan MIPA Pancasakti)*, 2(1).
- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Damariswara, R., & Saidah, K. (2021). Kepraktisan Aplikasi Android Materi Dongeng Kelas 3 SD Berbasis Kearifan Lokal dan Permainan Bahasa. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 197-207.
- Damariswara, R., & Saidah, K. (2020). Pengembangan Permainan Bahasa Berorientasikan Kearifan Lokal Jawa Timur di Sekolah Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 137-147.
- Hakim, A. R., & Windayana, H. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 4(2).
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221-225.
- Isti, L. A., Agustiningih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21-28.
- Kurniawati, I.D dan Nita, S. (2018). "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa". *Journal of Computer and Information Technology*, Vol.1, No.2.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.
- Pohan, A. B., & Jaelani, N. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Matematika Mengenal Bangun Ruang Dengan Metode Inkuiri Untuk Siswa Tingkat Dasar. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 6(1).

- Qadar, R. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Professional Pada Pembelajaran Keseimbangan Kimia. *JKPK (Jurnal Kimia dan Pendidikan Kimia)*. Vol. 2, No. 2
- Qosyim, A dan Proyonggo, F.V. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Flash Untuk Materi Sistem Gerak Pada Manusia Kelas VIII. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, Vol. 2, No.2.
- Rusmiati, R. (2017). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Bidang Studi Ekonomi Siswa MA AL FATTAH Sumbermulyo. *Utility: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Ekonomi*, 1(1), 21-36.
- 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*.
- Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI Sd Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Soimah, Ika. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau dari Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, Volume 5 No, 1.
- Subandiyah, H. (2015). Pembelajaran literasi dalam mata pelajaran bahasa indonesia. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 2(1).
- Sugiyono, Prof. Dr. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabet Bandung.
- Winda, N. (2016). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1).
- Yuzarion, Y. (2017). Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 2(1), 107-117.
- Zulhelmi, Adlim dan Mahidin. (2017). "Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa". *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, vol. 05, No.01.