

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN IPS  
DI KELAS IV SDN 1 No. 101750 ULAK TANO**

**SKRIPSI**

*Diajukan Guna Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat  
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**Oleh:**

**NUR ASIAH HASIBUAN**  
**NPM. 1902090298**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2023**

### BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

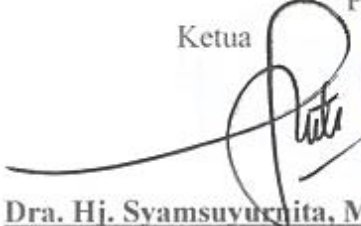




Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Kamis, Tanggal 24 Agustus 2023, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Nur Asiah Hasibuan  
NPM : 1902090298  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano.




Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( **A** ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

Ketua  PANITIA PELAKSANA  Sekretaris   
Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd. Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.

#### ANGGOTA PENGUJI:

1. Melyani Sari Sitepu, S.Sos, M.Pd.
2. Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd
3. Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

1.   
2.   
3. 



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Nur Asiah Hasibuan  
NPM : 1902090298  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano.

Sudah layak disidangkan.

Medan, 27 Juli 2023

Disetujui oleh:

Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

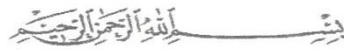
Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Svamsuyurnita, M.Pd.



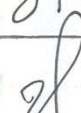
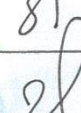
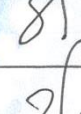
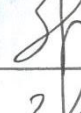
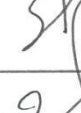
Ketua Program Studi

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama : Nur Asiah Hasibuan  
 NPM : 1902090298  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
26/06/2023	Memperbaiki Jarak Penulisan		
03/07/2023	Perbaiki Tabel pada bab IV		
08/07/2023	Memperbaiki Spasi pada daftar isi		
13/07/2023	Memperbaiki lampiran		
17/07/2023	Memperbaiki Pengolahan Data		
24/07/2023	Memperbaiki Data angket respon siswa		
27/07/2023	Acc Skripsi		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.

Medan, Juli 2023  
Dosen Pembimbing



Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nur Asiah Hasibuan  
NPM : 1902090298  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano.**" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan



  
**Nur Asiah Hasibuan**

**NPM. 1902090298**

## ABSTRAK

**Nur Asiah Hasibuan, 1902090298, Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano Tahun Ajaran 2022-2023**

---

Penelitian ini dilatar belakangi oleh siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena ketiadaan media pembelajaran yang kurang memadai. Hal tersebut diketahui dari hasil wawancara pada guru kelas VI bahwa pendidik hanya memanfaatkan sumber dan media pembelajaran yang minim berupa buku guru, buku siswa dan media gambar. Maka dari itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat peserta didik yaitu multimedia interaktif berbasis kearifan lokal yang merupakan media pembelajaran yang dapat memacu peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah: 1) mengolah kevalidan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano. 2) mengolah kepraktisan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano. Penelitian ini berjenis Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Sugiyono (2017). Subjek penelitian yang terlibat antara lain validator ahli materi, ahli media serta respon peserta didik. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kelayakan menggunakan skala likert dengan kategori yang disusun dalam bentuk checklist. Analisis data yang dihasilkan berupa data kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan analisis kevalidan, multimedia interaktif dapat dikategorikan sangat baik. Hasil persentase media pembelajaran dari ahli media 98%, penilaian dari ahli materi 93% dan penilaian dari ahli bahasa 100%. Hasil uji coba respon pendidik diperoleh persentase 96% dengan kategori sangat efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran IPS dan hasil uji coba respon peserta didik diperoleh persentase 94% dengan kategori sangat efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran IPS.

**Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Kearifan Lokal, Mata Pelajaran IPS**

## ABSTRACT

*Nur Asiah Hasibuan, 1902090298, Development of Interactive Multimedia Based on Local Wisdom in Social Studies Subjects in Class IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano Academic Year 2022-2023*

---

*The background of this research is that students do not understand the material conveyed by the teacher, due to the absence of inadequate learning media. It is known from the results of interviews with class VI teachers that educators only use minimal learning resources and media in the form of teacher books, student books and picture media. Therefore it is necessary to develop learning media that can foster students' interest, namely interactive multimedia based on local wisdom which is a learning media that can encourage students to be actively involved in learning. The aims of this study were: 1) to process the validity of interactive multimedia based on local wisdom in social studies subjects in Class IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano. 2) processing the practicality of interactive multimedia based on local wisdom in social studies subjects in Class IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano. This research is a Research and Development (R&D) type with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) Sugiyono (2017). The research subjects involved included material expert validators, media experts and student responses. The instrument used to determine feasibility uses a Likert scale with categories arranged in the form of a checklist. The resulting data analysis is in the form of qualitative and quantitative data.*

*Based on the validity analysis, interactive multimedia can be categorized as very good. The results of the percentage of learning media from media experts are 98%, assessments from material experts are 93% and assessments from linguists are 100%. The results of the teacher response trials obtained a percentage of 96% with a very effective category for use in the Social Studies learning process and the results of student response trials obtained a percentage of 94% with a very effective category for use in the Social Studies learning process.*

***Keywords: Interactive Multimedia, Local Wisdom, Social Studies Subject***

## KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr...Wb..

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Penulis telah menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 1 No 101750 Ulak Tano”. Adapun proposal skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dengan kesadaran penuh kerendahan hati, penulis sampaikan bahwa proposal skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Teristimewa penulis ucapkan terima kasih kepada Ayahanda tercinta Alm. H. Asro Hasibuan dan Ibunda tercinta Hj. Mariana Dalimunthe yang telah membimbing penulis, mendoakan penulis, menyemangatin penulis dengan penuh kasih sayang.

1. **Bapak Prof. Dr. Agussani, M.AP.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.** selaku Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.



3. **Ibu Dr Dewi Kesuma Nasution, S.S, M.Hum.** selaku Wakil Dekan I dan Bapak Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.Selaku Wakil Dekan 3 Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,M.Pd.** selaku Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Karina Wanda S.Pd.,M.Pd** selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan bimbingan dengan baik hingga proposal skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
7. Seluruh Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. **Ibu Hj. Murni Hotna,S,Pd.I** Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 No 101750 Ulak Tano
9. Orang tua yang tidak pernah berhentinya selalu mendoakan dan memotivasi untuk senantiasa bersemangat dan tidak mengenal kata putus asa. Terima kasih atas segala dukungannya, baik secara material maupun spiritual sehingga terselesaikan proposal penelitian ini.
10. Teman-teman sholehah terkhusus, Mustika, Annisa Fitriyani Harahap, Kristina, Dinda, Winda Kurnianda, dan Mifta Nur Hasanah , yang selalu mendukung dan memberikan saran kepenulis dalam mengerjakan proposal penelitian.

11. Seluruh guru SD Negeri 1 No 101750 Ulak Tano yang memberikan izin penulis untuk penelitian proposal penelitian.
12. Teruntuk diri sendiri Nur Asiah Hasibuan, terima kasih sudah bisa bertahan sejauh ini dan selalu semangat, tidak pernah menyerah selalu berdoa dan usaha dalam hal apapun.
13. Semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikan proposal penelitian. Penyusun menyadari adanya keterbatasan di dalam penyusunan proposal penelitian. Besar harapan penyusun akan saran dan kritik yang bersifat membangun. Akhirnya penyusun berharap agar proposal peneliti ini dapat bermanfaat bagi penyusun dan bagi pembaca sekalian.

Medan, Mei 2023

**Nur Asiah Hasibuan**  
**NPM. 1902090298**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Masalah.....	10
F. Manfaat Penelitian .....	11
<b>BAB II LANDASAN TEORITIS .....</b>	<b>13</b>
A. Kajian Teoritis.....	13
1. Media Pembelajaran.....	13
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	13
b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	15
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	17
d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	18
e. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran .....	23
f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	26

2. Hakikat Multimedia Interaktif.....	29
a. Pengertian Multimedia Interaktif .....	29
b. Manfaat Penggunaan Multimedia Interaktif .....	31
c. Elemen Multimedia Interaktif .....	33
d. Model Multimedia Interaktif.....	35
e. Prinsip Pengembangan Multimedia Interaktif .....	36
f. Pengembangan Multimedia Interaktif.....	37
g. Contoh-contoh Multimedia Interaktif .....	42
h. Media Pengembangan Interaktif Prezi .....	43
i. Perbedaan Prezi dengan Microsoft Power Point .....	44
j. Langkah-langka Pembuatan Prezi .....	45
3. Kearifan Lokal .....	48
4. Kearifan Lokal dalam Mata Pelajaran IPS.....	49
5. Materi Pembelajaran .....	52
B. Kerangka Berfikir.....	59
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>62</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	62
B. Objek dan Subjek Penelitian .....	62
C. Prosedur Pengembangan .....	63
D. Instrumen Pengumpulan.....	69
E. Teknik Analisis Data.....	75

<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN .....</b>	<b>77</b>
A. HASIL PENELITIAN .....	77
B. PEMBAHASAN HASIL .....	92
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>96</b>
A. KESIMPULAN .....	96
B. SARAN .....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian.....	62
Tabel 3.2 Data Peserta Didik .....	63
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	70
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media .....	71
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa.....	72
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Kepraktisan Untuk Respon Guru .....	73
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Kepraktisan Untuk Respon Siswa .....	74
Tabel 3.8 Kriteria Penilaian .....	76
Tabel 4.1 Hasil Uji Ahli Materi .....	80
Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Media .....	82
Tabel 4.3 Hasil Uji Ahli Bahasa .....	83
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Produk Dari Validator .....	84
Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kepraktisan Pendidik .....	88
Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan Siswa .....	89

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen-Elemen Multimedia Menurut (Delianti,2018).....	33
Gambar 2.2. Tahap Pengembangan Multimedia.....	39
Gambar 2.3. Bagan Kerangka Berpikir Multimedia Interaktif .....	61
Gambar 3.4. Diagram Alir Pengembangan Multimedia Pembelajaran .....	65
Gambar 4.1 Tampilan Utama Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal .....	79
Gambar 4.2 Tampilan <i>Slide</i> .....	79
Gambar 4.3 Penyampaian Media interaktif berbasis kearifan lokal kepada siswa .....	85
Gambar 4.4 Keaktifan Siswa Pada Saat Pembelajaran Langsung .....	85
Gambar 4.5 Diskusi Team Kelompok .....	86
Gambar 4.6 Perwakilan Team Kelompok Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi .....	86
Gambar 4.7 Multimedia Interaktif berbasis Kearifan Lokal .....	92

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Silabus

Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 3 Lembar Penilaian Ahli Materi

Lampiran 4 Lembar Penilaian Ahli Media

Lampiran 5 Lembar Penilaian Ahli Bahasa

Lampiran 6 Lembar Angket Kepraktisan Pendidik

Lampiran 7 Lembar Angket Respon Siswa

Lampiran 8 Transkrip Wawancara

Lampiran 9 Dokumentasi





# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh proses pembelajaran, oleh karena itu pendidikan memegang peranan penting dalam pembelajaran di sekolah (Kartika Rini et al., 2019). Salah satu bagian dari pendidikan merupakan mata pelajaran IPS, dimana pelajaran tersebut tidak berpusat pada bidang kognitif saja namun pula dalam keterampilan sosial dan merupakan satu diantara mata pelajaran dimana pengetahuan dasar berkaitan dengan manfaat sosial di kehidupan masyarakat dibahas, dipahami, diingat, dan didominasi oleh pemikiran yang tidak logis (Ginancar, 2016).

Pendidikan merupakan usaha sadar, yang dilakukan dalam bentuk pembelajaran dimana ada pendidik yang melayani para peserta didiknya dalam melakukan kegiatan belajar, dan pendidik menilai atau mengukur tingkat keberhasilan belajar peserta didik tersebut dengan prosedur yang di tentukan. Pendidikan itu sendiri merupakan pengajaran yang diselenggarakan umumnya di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Teknologi berkembang sangat pesat menjadikan proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran peserta didik didalam kelas. Tetapi karena kurangnya sarana dan prasarana sekolah, maka peserta didik hanya menggunakan buku yang diterima dari pemerintah.

Dalam kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran IPS di SD memerlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan ampuh. Oleh karena itu, perlu adanya penggunaan multimedia interaktif dalam berbasis kearifan lokal dalam mata pelajaran IPS sebagai alat bantu untuk memperjelas informasi yang disampaikan oleh pendidik. Adapun pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa saat proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal yang ditinjau dari aspek keefektifitas dan kelayakan. Menginternalisasikan kearifan lokal dalam multimedia interaktif dapat menumbuhkan rasa cinta dan tanggung jawab untuk menjaga alam, budaya, tradisi maupun peninggalan bersejarah lainnya.

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini sudah sangat pesat, artinya dalam proses pembelajaran antara pendidik (guru) maupun peserta didik sudah mulai memanfaatkan teknologi informasi yang semakin berkembang. Para guru sekarang ini dituntut untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Feriska & Syafi'i (2022:63) Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau sebagai wadah dalam menyampaikan pesan atau informasi yang dapat berupa materi dalam belajar sehingga dapat menumbuhkan minat seseorang untuk belajar untuk tercapainya tujuan dari adanya pembelajaran. Media pembelajaran harus mampu menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat memotivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang didapatkan, tidak terkecuali mata pelajaran IPS.

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana dan prasarana pendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas dalam mencapai kompetensi yang ditargetkan. Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik media dan kompetensi siswa. Menurut (Arsyad, 2019:2) menyatakan bahwa "Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya suatu tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran sebagai salah satu alat perantara dan penyalur pesan kepada siswa.

Media pembelajaran merupakan hal yang harus ada untuk berlangsungnya suatu pembelajaran di kelas, pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif yang dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dalam hal ini kata "media" berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata "medium", yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar". Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut Maimunah (2016:8) Peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai berikut; (1) alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran. (2) alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa. (3) sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik secara individual maupun kelompok. Penggunaan media pembelajaran, dapat membantu guru dalam menyampaikan keseluruhan isi materi dengan mudah.

Menurut Wahid (2018) Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran yang menggabungkan gambar, animasi, teks, suara, grafik, video, dan simulasi secara terintegrasi dan sinergis menggunakan komputer dan perangkat lain yang memungkinkan pengguna berpartisipasi aktif dengan program untuk mencapai tujuan pembelajaran khusus (Surjono, 2017). Itulah sebabnya, guru harus mampu mengembangkan program pelajaran IPS yang interaktif, sehingga dapat menarik dipelajari dan dapat meningkatkan potensi terjadinya intensitas interaksi yang tinggi dalam pembelajaran. Mata pelajaran IPS berisi perpaduan dari sejarah sosiologi, geografi, politik, ekonomi, hukum dan juga yang merupakan cabang dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora (Fajar,2020). Tidak hanya itu, pemahaman tentang budaya lokal bagian dari kearifan lokal budaya Indonesia di era globalisasi ini masih menjadi hal yang sangat penting karena budaya lokal mampu membentuk karakter dari pengalaman kehidupan yang berinteraksi dengan diri dan lingkungan. Pengenalan budaya lokal terutama dalam pembelajaran mata pelajaran IPS bisa dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis kearifan lokal.

Menurut Gunawan (2016:52) tujuan IPS di SD yaitu antara lain : (1) memberi bekal siswa melalui pengetahuan sosial yang kelak dapat berguna dilingkungan masyarakat; (2) memberi bekal kepada siswa melalui kemampuan melakukan analisis, melakukan identifikasi dan menyusun alternative dalam memecahkan masalah sosial yang terdapat di masyarakat; (3) memberi bekal

kepada siswa melalui kemampuan dalam berinteraksi atau berkomunikasi dengan masyarakat dan juga dengan berbagai bidang keterampilan dan keilmuan; (4) memberi bekal kepada siswa melalui sikap sadar, sikap mental positif dan keahlian terhadap pemanfaatan lingkungan hidup; (5) memberi bekal kepada siswa melalui kemampuan untuk mengembangkan aspek kognitif dan ilmu pengetahuan sosial yang sesuai baik dengan perkembangan kehidupan dimasyarakat maupun IPTEK. Di dalam kurikulum 2013, peran dan tujuan IPS terdapat Rendahnya pemahaman siswa tersebut bisa dimaklumi dengan berbagai pokok bahasan IPS yang disajikan di sekolah terkadang belum disertai dengan tahapan fakta, konsep, dan generalisasi serta nilai. Selain permasalahan tersebut, keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS juga rendah. Sebagaimana menurut penelitian saya di SDN 1 No. 101750 Ulak Tano bahwa dalam proses belajar mengajar IPS masih banyak di jumpai adanya peserta didik yang belum mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru dan cenderung tidak mau bertanya kepada gurunya tersebut dan kurangnya keaktifan peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan Observasi yang dilakukan pada tanggal 19 Oktober 2022 di SDN 1 No. 101750 Ulak Tano peneliti ditemukan beberapa hal yang menjadi permasalahan peserta didik maupun guru. kurangnya siswa dalam memahami materi kearifan lokal membuat para siswa saat pembelajaran berlangsung menjadi tidak menyenangkan. Oleh karena itu salah satu cara yang bisa dilakukan dalam mengatasi permasalahan diatas peneliti menemukan suatu media

pembelajaran interaktif yang berbentuk prezi yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa pada materi kearifan lokal dikelas IV.

Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai penyampaian materi belum terlaksana di SDN 1 No. 101750 Ulak Tano, karena kurangnya kreatifitas guru dalam melaksanakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Sesuai hasil wawancara dengan guru di kelas IV diketahui bahwa guru belum mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, media pembelajaran yang pernah digunakan belum mengandung unsur-unsur kearifan lokal, akibatnya masih terdapat siswa yang belum mengenai kearifan lokal. Media dan sumber belajar yang diterapkan masih sebatas dari buku guru, buku siswa dan juga media gambar. Dalam proses pembelajaran guru menjelaskan pembelajaran secara verbal dan terpaku pada buku tersebut. Selain itu, tidak ada interaksi antara guru dengan siswa dikarenakan pembelajaran yang dilakukan masih hanya pada guru. Menyebabkan siswa kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas perlunya pengembangan media, karena guru masih belum optimal dalam menggunakan media dan alat bantu. Media yang dipergunakan masih terbatas yaitu hanya buku guru, buku siswa dan media gambar sehingga guru masih belum maksimal dalam memanfaatkan media yang ada untuk menciptakan suasana yang berbeda dan menarik serta lebih menyenangkan, oleh karena itu peneliti berinisiatif untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dalam mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 1 No 101750 Ulak Tano diharapkan dengan adanya pengembangan

pendukung, interaktivitas dan pemahaman siswa dapat meningkat dalam proses pembelajaran. Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini akan memudahkan siswa dalam belajar karena penggunaan media ini dikemas dengan menarik dan kreatif sehingga siswa akan tertarik ketika diterapkan dikelas.

Media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan salah satu faktor utama di dalam mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran. Perpaduan dari beberapa media yang ada, seperti teks, gambar, video, dan audio yang disajikan dalam satu bentuk pembelajaran biasanya disebut dengan multimedia. Puspitasari & Rakhawati (2013) mengungkapkan bahwa multimedia merupakan penggabungan dari beberapa media, seperti teks, gambar, video, dan suara yang berbeda agar dapat menghasilkan informasi berupa produk multimedia. Menurut Menurut Tiara et.al (2018) Multimedia adalah perpaduan dua unsur media (audio dan visual) atau lebih. Unsur media tersebut terdiri dari teks, gambar, foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi kemudian dikemas menjadi file digital (komputer). Puspitasari (2013) mengungkapkan bahwa multimedia merupakan penggabungan dari beberapa media (teks, suara, video dan gambar) yang berbeda untuk menghasilkan produk multimedia (*audio, film, game*).

Berdasarkan realita diatas, pengembangan inovasi dalam proses pembelajaran sangatlah perlu dilakukan sehingga masalah pembelajaran dapat terpecahkan. Pengembangan media pembelajaran merupakan solusi untuk untuk memecahkan masalah tersebut. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu kunci sukses pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas. Menurut *Dhey* dan *Branch* (dalam Qondiaas et al., 2016), mengemukakan bahwa media yang



digunakan oleh guru dalam menciptakan pengalaman pembelajaran yang berkualitas memiliki pengaruh secara langsung pada prestasi akademik. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga proses komunikasi dan interaksi dalam pelaksanaan pembelajaran terlaksana dengan lebih menarik.

Multimedia pembelajaran interaktif adalah salah satu media yang bisa dijadikan solusi dalam memecahkan masalah tersebut. Multimedia adalah media pembelajaran yang terbangun dari kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, dan simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan computer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program. Dengan adanya pengembangan ini diharapkan guru dapat termotivasi untuk menggunakan sarana dan prasarana yang ada disekolah dengan baik. guru dapat mengintegrasikan dengan media yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran sehingga dapat memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Dengan adanya multimedia interaktif seorang guru akan dengan mudah untuk dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Berdasarkan keterangan diatas adalah dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada proses pembelajaran guru mudah dalam menyampaikan pesan , siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran, dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano**".

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran sebagai berikut :

1. Guru belum mengembangkan media, terutama multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dalam penyampaian materi pembelajaran dikelas.
2. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena ketiadaan media pembelajaran yang kurang memadai.
3. Sumber belajar yang digunakan pendidik hanya menggunakan buku guru dan buku siswa.
4. Kurangnya kreatifitas guru dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas.
5. Belum adanya pengembangan media yang digunakan guru dalam pembelajaran yang menarik dan inovatif.
6. Pendidik lebih banyak menggunakan media pembelajaran berupa gambar, sehingga membuat peserta didik menjadi bosan dalam belajar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti fokus pada satu masalah yaitu media yang digunakan dalam belajar mengajar kurang menarik dan kurangnya pemanfaatan media yang inovatif untuk membantu proses pembelajaran akan membuat siswa mudah jenuh dan bosan karena siswa hanya

terpusat pada apa yang disampaikan oleh guru dan terpusat pada sumber belajar yang ada yang mana sumber belajarnya masih terbatas. Oleh sebab itu peneliti mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran berbasis kearifan lokal pada muatan pelajaran IPS ini dapat mengatasi permasalahan tersebut.

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

Berdasarkan uraian pada batasan masalah, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu;

1. Bagaimana cara pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dalam mata pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dalam mata pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dalam mata pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano?

#### **E. Tujuan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui cara pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano.
3. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interatif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano.

## **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah ;

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan dikalangan peserta didik dengan memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu, dan sebagai sumber referensi pengembangan media pembelajaran di dalam dunia pendidikan serta dapat di pergunakan untuk bahan kajian lebih lanjut yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran IPS. Selain itu juga media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dengan demikian dapat memberikan pemikiran yang teratur dan kontinu dan tidak mudah dilupakan.

### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian melalui multimedia interaktif berbasis kearifan lokal diharapkan dapat memberikan manfaat banyak bagi pihak yang terkait, yaitu antara lain ;

#### **a. Bagi Siswa**

Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa yaitu mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano, membantu siswa untuk dapat memahami materi yang ada pada media pembelajaran multimedia interaktif berbasis kearifan lokal, meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran IPS, memberikan bantuan kepada

siswa untuk mampu berfikir aktif dan kreatif dan meningkatkan minat siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa tersebut.

b. Bagi Guru

Mengembangkan multimedia interaktif pembelajaran agar lebih inovatif dan kontekstual dengan mengaitkan kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar peserta didik dengan materi IPS. Manfaat pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS bagi guru yaitu mempermudah penyampaian materi pelajaran melalui bantuan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis kearifan lokal, memberikan motivasi kepada para guru untuk mampu melaksanakan pembelajaran yang inovatif sehingga tercipta suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan.

c. Bagi Sekolah

Manfaat pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal yaitu hasil produk media pembelajaran ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dan sekolah dapat mendukung pendidik untuk menciptakan media yang lebih bervariasi lagi.

d. Bagi Peneliti

Sebagai bahan masukan peneliti untuk memperluas wawasan peneliti tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Kajian Teoritis**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Sapriah (2019:476) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Media merupakan salah satu komponen strategi pembelajaran yang merupakan wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata "*instruction*" yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau "*intruere*" yang berarti menyampaikan pikiran, dengan demikian arti instruksional adalah menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna melalui pembelajaran. Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran

adalah pembelajar itu sendiri Sehingga pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Maka dalam hal ini media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting yang dijadikan alat untuk memberikan suatu ilmu. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi. Di era digital, pendidik tidak hanya harus mampu menggunakan media pembelajaran klasik tetapi juga media pembelajaran yang modern. Media pembelajaran selain dapat menggantikan sebagian tugas pendidik sebagai penyaji materi, media juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Oleh sebab itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang kreatif yang dapat meningkatkan daya tarik peserta didik dan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar ips dikelas.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang berisikan materi pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar dan segala sesuatu baik itu hardware (semua yang dapat didengar, dilihat atau diraba dengan panca indera) maupun *software* (kandungan isi yang ingin disampaikan) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber ke penerima dan dapat digunakan secara masal, kelompok besar/kecil ataupun perorangan dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik .

## **b. Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Adapun ciri-ciri media pembelajaran menurut Hasibuan (2016) sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai hardware, yakni benda yang dapat dilihat, diraba, dan didengar dengan panca indera.
- 2) Media pembelajaran mempunyai pengertian nonfisik yang dikenal dengan software, yakni kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang hendak disampaikan kepada peserta didik.
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada media visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran mempunyai pengertian sebagai alat bantu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruang belajar.
- 5) Media pembelajaran digunakan dalam rangka interaksi serta komunikasi antara guru dengan peserta didik dalam proses belajar mengajar.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara masal contohnya (radio dan televisi), kelompok besar, kelompok kecil (misalnya film, slide, video ) dan perorangan seperti modul, komputer, radio tape, kaset, video recorder.

Adapun ciri-ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Arsyad, (2017) adalah sebagai berikut ;

### 1) Ciri Fiksatif (*Fixatif Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi,



video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Media diharuskan memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar time-lapse recording. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit rekaman dapat menghemat waktu. Misalnya, proses pembuatan suatu alat tepat guna yang membutuhkan beberapa hari dan berbagai jenis mesin.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri Distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian itu.

Sedangkan ciri-ciri media pembelajaran yang baik menurut (Huda, 2017) dikelompokkan kedalam lima kategori, yaitu:

- 1) Kualitas tampilan yang menarik
- 2) Memberikan pengalaman kepada siswa
- 3) Memiliki ciri khas
- 4) Mudah dalam penggunaan

Berdasarkan ciri-ciri dari media pembelajaran tersebut, maka dapat diartikan sebagai suatu sarana yang mampu digunakan untuk menyalurkan informasi dalam bentuk audio, visual, dan audio visual, berupa software/hardware maupun ciri fiksasi, ciri manipulatif dan ciri distributif. untuk merangsang peserta didik dalam pembelajaran.

### **c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Secara umum klasifikasi media pembelajaran dikategorikan ke dalam tiga unsur pokok, yaitu audio, visual, dan gerak. Menurut Rudi Bretas ada 7 tujuh klasifikasi media, yaitu:

- 1) Media audio visual gerak, seperti film suara, pita video, film, dan tv
- 2) Media audio visual diam, seperti film rangkai suara, halaman suara
- 3) Audio semi gerak seperti tulisan jauh bersuara
- 4) Media visual bergerak, seperti film bisu
- 5) Media visual diam, seperti halaman cetak, foto, microphone, slide bisu
- 6) Media audio seperti radio, telepon, dan pita video
- 7) Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri

Sedangkan perbedaan jenis media pembelajaran menurut Leshin, dkk. yaitu:

- 1) Media berbasis manusia

Merupakan media yang dilakukan oleh manusia secara berlangsung dalam mengkomunikasikan sebuah pesan.

2) Media berbasis cetakan

Merupakan jenis media yang sering kita jumpai seperti buku kerja/latihan, buku penuntun, buku teks, surat kabar dan majalah.

3) Media berbasis visual

Berupa gambar atau ilustrasi yang menjadi faktor penting pada proses KBM. Media berbasis visual dapat mempermudah dalam penyampaian materi kepada peserta didik dengan karakteristiknya yang memberikan sebuah gambaran untuk menumbuhkan motivasi peserta didik.

4) Media berbasis Audio Visual

Merupakan kombinasi antara pemakaian suara dan gambar. Pada penggunaannya ada beberapa tahapan yang harus dilakukan agar menjadi sebuah media pembelajaran. Contoh media yang berbasis audio-visual ialah televisi, video, *slide*, dan tape.

5) Komputer

Komputer merupakan seperangkat hardware yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Komputer juga dapat instalasi berbagai macam program yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Komputer mampu menampilkan suatu informasi yang akan diperlukan dan dapat diakses secara mudah.

**d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Media merupakan salah satu sarana untuk

meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Keanekaragaman media yang masing-masing mempunyai karakteristi yang berbeda-beda, untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.

Secara umum, manfaat media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat, yaitu media pembelajaran dalam proses belajar adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut Anang Silahuddin (2022) bahwa media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana konkrit serta mudah dipahami. Menurut Sudjana & Rivai dalam Azhar Arsyad (2013:28) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- 1) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya dapat menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- 2) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;
- 3) Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat

menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 4) Dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Sedangkan Menurut Abdul Wahid (2018) mengidentifikasi delapan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik
- 6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar dan pembelajaran
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Dari penjelasan di atas menurut pendapat ahli mengenai manfaat media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangatlah efektif untuk digunakan dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran. Diantara manfaatnya yaitu mengurangi verbalisme sehingga kegiatan belajar mengajar lebih bervariasi, informasi dari materi yang sudah diajarkan dapat tersampaikan

dengan lebih baik, dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan media dalam menyampaikan materi akan membuat pembelajaran semakin efektif. Tidak hanya itu, penggunaan media dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, meningkatkan pemahaman, pembelajaran semakin menarik dan sebagainya. Umar (2013) mengemukakan bahwa fungsi media pembelajaran diantaranya; membantu memudahkan belajar peserta didik dan juga memudahkan pengajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi kongkret), menarik perhatian peserta didik atau dengan kata lain pembelajaran tidak membosankan, semua indera peserta didik dapat diaktifkan, dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

1. Analisis fungsi yang didasarkan pada media yaitu :

a. Sumber belajar

Media pembelajaran sebagai sumber belajar bermakna keaktifan berarti sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan sebagainya. Keaktifan dari pemateri pada dunia pendidikan memiliki peran dan fungsi yang signifikan untuk keberhasilan peserta didik.

b. Fungsi semantik artinya kemampuan media dalam menambah pembendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami oleh peserta didik (tidak verbalistik).

c. Fungsi manipulatif, didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi peserta didik.

2. Analisis fungsi yang didasarkan pada penggunaan (peserta didik) yaitu:

a. Fungsi Psikologis meliputi :

1) Fungsi Atensi

Maksud dari media sebagai fungsi atensi adalah agar dapat perhatian dari peserta didik pada materi yang akan diajarkan. Dengan adanya media ini harapkan peserta didik lebih memfokuskan perhatian yang ia punya kepada materi yang disampaikan dengan media yang menarik. Maka dari itu media yang tepat adalah media yang dapat menarik perhatian dari peserta didik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

2) Fungsi Afektif

Mampu memberikan suasana yang harmonis kepada peserta didik pada saat belajar. Media pembelajaran menyajikan gambar atau ilustrasi yang mampu mendorong dan membangun sikap peserta didik.

3) Fungsi Kognitif

Mampu memberikan kemudahan dalam memperkuat konsep pengetahuan mereka dengan contoh yang nyata serta untuk tercapainya kompetensi peserta didik sesuai yang diharapkan.

#### 4) Fungsi Imajinatif

Maksud dari fungsi imajinatif adalah agar dapat meningkatkan serta mengembangkan imajinasi peserta didik.

#### 5) Fungsi Motivasi

Maksud dari fungsi motivasi adalah mendorong agar peserta didik bersemangat dalam suatu kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.

Seperti kita ketahui diatas, bahwa pada proses pembelajaran terus memerlukan strategi untuk mengarahkan peserta didik agar tetap fokus dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh sebab itu media sebagai salah satu komponen pembelajaran dituntut selalu dimanfaatkan sebagai pembeda dalam suasana belajar. Jadi salah satu cara yang mampu memusatkan atensi peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga mampu membangkitkan minat dan motivasi untuk belajar serta pelajaran yang disampaikan oleh guru dapat lebih jelas, cepat dimengerti, dan dapat meningkatkan capaian pembelajaran peserta didik tersebut.

#### **e. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Media yang baik belum tentu menjamin keberhasilan belajar peserta didik jika guru tidak dapat menggunakannya dengan baik. Pemilihan media menurut Raharjo yang dikutip dalam Nunu mengartikan bahwa pemilihan media dilakukan ketika pendidik akan membuat alat peraga untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar, semakin berkembangnya ilmu teknologi



maka semakin banyak dan berkembang pula media-media diluaran sana. Oleh karena itu pemilihan media harus sesuai dengan prinsip-prinsip yang sudah ditentukan seperti memiliki tujuan yang sesuai dengan sifat dan cirri-ciri media yang akan digunakan.

Pemilihan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sejalan dengan dengan tindakan seorang guru dalam menghadapi keaneka ragaman siswa dalam belajar, seorang guru memiliki banyak pilihan dalam menentukan media pembelajaran apa yang tepat, cocok. antara lain:

- 1) Ciptakan rancangan kelas yang multidimensional, dan rancanagn pembelajaran yang menggambarkan keragaman kemampuan belajar.
- 2) Buat rancangan waktu belajar fleksibel.
- 3) Kelompokkan siswa berdasarkan basis kemampuannya.
- 4) Persiapkan strategi pembelajaran untuk kelompok sesuai dengan spesifikasi nya dengan strategi yang tepat.
- 5) Gunakan tutorial teman sebaya dan belajar bersama untuk menambah kemampuan dan pengalaman masing-masing siswa .

Berikut ini beberapa prinsip yang harus diperhatikan saat guru memilih media untuk pembelajaran yang akan dilaksanakannya :

- 1) Prinsip Efektivitas dan Efisiensi

Media yang telah memenuhi aspek efektivitas dan efisiensi ini tentunya akan meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar dan mendukung pencapaian dalam pembelajaran.

## 2) Prinsip Taraf Berfikir Siswa

Media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar, yakni berupasarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka memotivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami.

## 3) Prinsip Interaktivitas Media Pembelajaran

Prinsip ketiga yang harus diperhatikan dalam pemilihan media dalam pembelajaran di kelas adalah interaktivitas. Seberapa besar kemungkinan siswa dapat berinteraksi dengan media pembelajaran? Makin interaktif, makin bagus media pembelajaran itu karena lebih mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam belajar.

## 4) Ketersediaan Media Pembelajaran

Media untuk mencapai tujuan pembelajaran, sesuai dengan materi pelajaran, dan mempunyai interaktivitas yang tinggi, guru harus melihat ketersediaan media yang akan digunakan. Jika media tidak tersedia di sekolah maka semua yang telah direncanakan akan sia-sia, dan tujuan tidak akan pernah tercapai.

## 5) Karakteristik media pembelajaran, Setiap media pengajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhan, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Seorang guru harus memahami karakteristik dari berbagai media pembelajaran yang bervariasi, sedangkan apabila guru memahami karakteristik media tersebut, guru dihadapkan pada kesulitan yang akan menghambat proses pembelajaran di sekolah oleh peserta didik.

#### 6) Alokasi Waktu

Guru selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran, yang notabene efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, mempunyai relevansi yang baik dengan materi pelajaran, dan berbagai kelebihan lainpun kadang-kadang terpaksa harus dikesampingkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang penting.

#### 7) Fleksibelitas (Kelenturan) Media Pembelajaran

Media pembelajaran itu dikatakan mempunyai fleksibelitas yang baik apabila dapat digunakan dalam berbagai situasi. Kadang kala, saat proses pembelajaran berlangsung terjadi perubahan situasi yang berakibat tidak dapat digunakannya suatu media pembelajaran.

### **f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Beberapa pendapat ahli tentang kriteria pemilihan media pembelajaran, antara lain;

- 1) Pemilihan media sesuai tujuan yang ingin dicapai yaitu Guru harus terampil menggunakannya. Hal ini merupakan salah satu kriteria utama, apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 2) Pemilihan media harus mempunyai Ketersediaan, walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat di gunakan jika tidak tersedia. Media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan anak dan guru. Karena Jika guru tidak mampu membuat dan memproduksi media

maka pilihlah media *alternative* yang tersedia di sekolah tersebut untuk menjelaskan materi pembelajaran.

- 3) Media harus Jelas dan rapi. Media yang baik harus jelas dan rapi dalam penyajiannya. jelas dan rapi juga mencakup layout atau pengaturan format sajian, suara, tulisan dan ilustrasi gambar. Media yang kurang rapi dapat mengurangi kemenarikan dan kejelasan media tersebut sehingga fungsinya tidak maksimal dalam perbaikan pembelajaran.

- 4) Waktu

Sebelum media tersebut benar-benar diterapkan, guru harus mengetahui terlebih dahulu waktu yang digunakan dalam penerapan media tersebut. Karena, mengingat adanya alokasi waktu dalam proses pembelajaran berlangsung. Media tersebut akan sia-sia jika membutuhkan waktu yang lama dalam menerapkannya. Sehingga penyampaian materi yang dilakukan oleh guru akan terhambat.

- 5) Biaya

Sebelum membuat dan menentukan media guru juga harus mengetahui efektifitas media pembelajaran mengenai faktor biaya yang harus dipertimbangkan terlebih dahulu. Karena menggunakan media yang harganya lebih mahal belum tentu memiliki nilai efektifitas yang baik.

Secara sederhana menurut Setyosari (dalam Suryani, 2018:63) menjelaskan bahwa harus memenuhi beberapa kriteria dalam pemilihan kriteria media pembelajaran yaitu antara lain:

- 1) Kesesuaian media dengan tujuan
- 2) Kesesuaian media dengan karakteristik peserta didik
- 3) Media harus disesuaikan dengan lingkungan sekitar
- 4) Manfaat media dapat dengan mudah di terlaksana
- 5) Mampu menjadi sumber belajar.
- 6) Media yang digunakan harus efisien baik tenaga, waktu dan biaya.
- 7) Media aman bagi peserta didik.
- 8) Media yang dipergunakan dapat menjadikan siswa aktif.
- 9) Media yang digunakan mampu menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan.
- 10) Kualitas media

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwasanya ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media yaitu kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kemampuan media untuk menarik minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, dan kesesuaian media dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Berkaitan dengan penelitian ini maka media pembelajaran multimedia interaktif ini dilengkapi dengan teks dan gambar serta petunjuk sebagai pengontrol yang dapat memudahkan guru dalam menggunakannya.

## 2. Hakikat Multimedia Interaktif

### a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media.” Multi berarti banyak, dan media berarti tempat, sarana atau alat yang digunakan untuk menyimpan informasi. Jadi “Multimedia” yaitu dapat diasumsikan sebagai wadah atau penyatuan beberapa media yang kemudian didefinisikan sebagai elemen-elemen pembentukan multimedia. Multimedia sering dikaitkan dengan *computer based learning* karena di dalam multimedia digunakan perangkat komputer yang mampu menampilkan media yang beragam, seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lain sebagainya. Oleh karena itu penyajian media pembelajaran yang beragam dalam suatu waktu disebut juga dengan multimedia pembelajaran.

Menurut beberapa para ahli mengenai multimedia artinya Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Saprudin et al., 2020). Menurut Armansyah, dkk (2019) menyatakan bahwa multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang dipresentasikan dalam komputer.

Menurut Munir (2013) multimedia menjadi beberapa jenis atau kategori, yaitu: multimedia yang berbentuk *network-online* (internet) dan *multimedia offline/stand alone* (tradisional). Jenis jasa multimedia terdiri dari dua yaitu berdiri sendiri (*offline/stand alone*), seperti pengajaran konvensional/tradisional dan terhubung dengan jaringan telekomunikasi (*network-online*) seperti internet.

Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD).

Multimedia interaktif merupakan kumpulan dari beberapa media seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang bersifat interaktif yang digunakan untuk menyampaikan informasi. Ada beberapa pengertian multimedia interaktif menurut para ahli adalah Menurut Munir (2015:113) multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak video dan animasi menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Menurut (Surjono, 2017) Multimedia Interaktif adalah sebuah software aplikasi pembelajaran yang memadukan audio, animasi, gambar, video secara keseluruhan dengan sarana computer untuk mencapai tujuan pembelajaran dimana adanya interaksi antara pengguna dengan media. Secara umum, navigator yang ada pada presentasi multimedia interaktif adalah menu utama, *sub menu*, *back*, *next dan exit* atau bisa diatur dan ditambah sesuai dengan kebutuhan.

Dari beberapa pengertian multimedia interaktif di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan perpaduan antara berbagai media (*format file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video,

interaksi, dll. yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

#### **b. Manfaat Penggunaan Multimedia Interaktif**

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, maka akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Karena Multimedia dalam dunia pendidikan khususnya ketika digunakan dalam pembelajaran dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik, dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi dan pesan mengenai materi pembelajaran serta dapat pula dikatakan sebagai salah satu penunjang untuk meningkatkan tahap pencapaian dalam pembelajaran. Adapun beberapa manfaat multimedia interaktif menurut Akbar, dkk (2016:148) mengemukakan bahwa manfaat multimedia interaktif diantaranya:

- 1) Meningkatkan efisiensi
- 2) Meningkatkan motivasi
- 3) Memfasilitasi belajar aktif
- 4) Memudahkan siswa untuk memahami konsep, konsisten dengan belajar yang berpusat kepada siswa
- 5) Memandu siswa untuk belajar.

Daryanto (2013: 52) juga menyebutkan “secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari multimedia interaktif adalah proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, jumlah waktu mengajar dapat



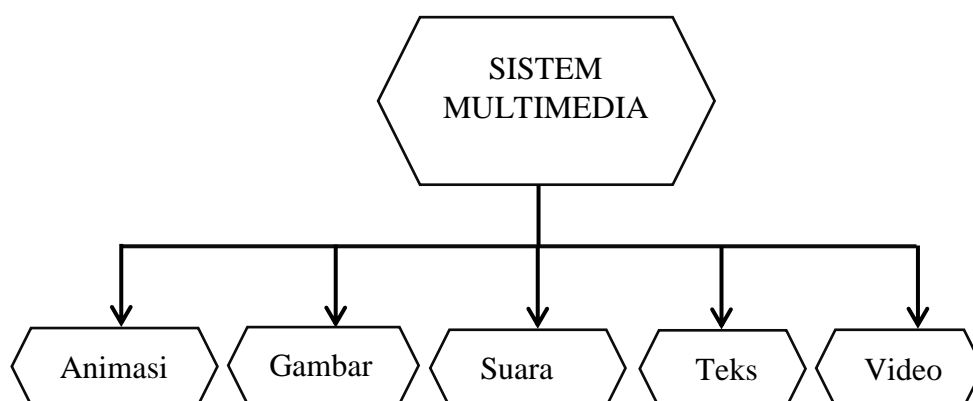
dikurangi, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Penjabaran mengenai manfaat dari penggunaan multimedia interaktif, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang dapat mendukung guru dan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif sebagai salah satu sumber belajar. Di samping itu, pengguna multimedia dapat mewujudkan pengajaran dan pembelajaran yang menyenangkan dengan menerapkan nilai-nilai murni dengan menunjukkan contoh-contoh nilai murni seperti paparan kasih sayang, sikap bertanggung jawab dan hormat-menghormati melalui berbagai media yang digunakan. Selain itu juga, multimedia juga dapat digunakan untuk memupuk kemahiran berpikir secara kritis dan kreatif. Penggunaan multimedia juga dapat dimanfaatkan bagi guru dan siswa untuk belajar dalam hal penguasaan penggunaan teknologi yang semakin berkembang.

Penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan guru saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas. Menurut Haryono (2015:3) mengatakan bahwa multimedia interaktif merupakan Hubungan antara manusia (sebagai user) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam file format tertentu). Multimedia interaktif dapat dipahami sebagai kombinasi dari berbagai elemen media teks, grafik, fotografi, animasi, video dan audio yang disajikan dengan satu kesatuan yang sama dalam media pembelajaran Samodra et al., (2019). Menurut Tapilouw & Setiawan, (2018) multimedia interaktif memiliki beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki media lain diantaranya yaitu:

- a) Interaktif dengan memberikan kemudahan umpan balik .
- b) Kebebasan menentukan topik pembelajaran
- c) Kontrol yang sistematis dalam proses belajar.

Hal ini juga diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan Topano et al., (2021) menyatakan bahwa multimedia interaktif sangat efektif digunakan sebagai bahan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar kognitif mahasiswa. Selain itu, media ini dapat dikategorikan valid oleh validator dan mendapatkan respon sangat baik dari mahasiswa.

### c. Elemen Multimedia Interaktif



**Gambar 2.1 Elemen – elemen Multimedia menurut (Delianti, 2018)**

- 1) Animasi secara harfiah berarti menjadikan hidup atau bergerak. Animasi pada multimedia biasanya terdiri dari gambar atau image. Karena foto yang ditampilkan berurutan dengan cepat, sehingga menimbulkan kesan bahwa gambar- gambar yang ditampilkan bergerak .
- 2) Gambar (*Image*) atau grafik merupakan salah satu bentuk penyajian data. Pada dasarnya format gambar ada dua yaitu Bitmap dan Vektor. Gambar atau grafik

merupakan bagian terpenting dalam dunia multimedia. Sebab sebuah gambar dapat menggambarkan ribuan kata-kata. Pada dasarnya sebuah pengolahan gambar dapat dipresentasikan ke dalam 2 (dua) tipe yaitu Pixel dan Vektor.

- 3) Suara berperan besar dalam membantu penyampaian informasi, karena mengaitkan indra pendengaran.
- 4) Teks dalam multimedia sangat diperlukan untuk penyajian informasinya ataupun untuk memperjelas informasinya. Teks juga merupakan jenis penyampaian data yang paling umum dan paling sederhana karena hanya membutuhkan sedikit ruang pada media penyimpanan dibandingkan gambar dan film. Sekalipun sebuah gambar mungkin menggambarkan ribuan kata-kata, tetapi gambar tersebut tanpa dilengkapi dengan teks ataupun beberapa kutipan deskriptif maka akan sulit diterima dan pengenalan gambar tersebut kurang menarik.
- 5) Video merupakan susunan gambar yang digerakan. Video juga merupakan salah satu media audio visual yang digunakan sebagai media komunikasi. Video dapat digunakan untuk menjelaskan pesan, memberi pendidikan, dan juga bisa memberi hiburan. Video juga adalah media terlengkap dari elemen media lainya tetapi membutuhkan ruang yang sangat besar untuk menyimpannya.

#### **d. Model Multimedia Interaktif**

Menurut Rusman et al., ada beberapa model multimedia interaktif, diantaranya:

- 1) Model *Drills*. Model *drills* dalam Pembelajaran Berbasis Komputer pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
- 2) Model *Tutorial*. Model *tutorial* dalam pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada dasarnya konten kurikulum/materi pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respons siswa dianalisis oleh komputer (diperbandingkan dengan jawaban yang dintegrasikan oleh penulis program) dan umpan baliknya yang benar diberikan. Program ini juga menuntut siswa untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- 3) Model *Simulasi*. Model *simulasi* dalam pembelajaran multimedia interaktif pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
- 4) Model *Games Intruction*. Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran menyenangkan”, di mana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Dalam konteks pembelajaran sering disebut dengan *Instruction Games*. Pada umumnya tipe penyajian yang

banyak digunakan adalah “*tutorial*”. Tutorial ini membimbing siswa secara tuntas menguasai materi dengan cepat dan menarik. Setiap siswa cenderung memiliki perbedaan penguasaan materi, tergantung dari kemampuan yang dimilikinya.

#### **e. Prinsip Pengembangan Multimedia Interaktif**

Pengembangan multimedia interaktif ini menerapkan prinsip-prinsip dalam mendesain suatu multimedia pembelajaran yang mampu menjadi panduan bagi para pengembang untuk membuat multimedia pembelajaran efektif. Multimedia interaktif yang akan peneliti kembangkan ini terdiri dari beberapa unsur multimedia yang meliputi integrasi dari teks, gambar, audio, animasi, dan video. Sehingga penerapan dalam prinsipnya saling berkaitan dengan media yang dikembangkan. Menurut Munir (2013:156-157) ada beberapa prinsip pembuatan multimedia pembelajaran, yaitu sebagai berikut :

- 1) Multimedia pembelajaran tidak hanya untuk menjelaskan satu materi pembelajaran, melainkan banyak materi pembelajaran. Selain itu, juga bisa digunakan sebagai alat bermain untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas siswa.
- 2) Menimbulkan kreativitas siswa. Multimedia pembelajaran hendaknya membuat siswa menjadi senang dalam belajar dan mengembangkan daya imajinasi siswa sehingga mereka dapat bereksperimen dan bereksplorasi.
- 3) Menarik perhatian sehingga siswa berminat untuk menggunakan dan mendapatkan pemahaman dari materi pembelajaran yang disampaikan melalui multimedia pembelajaran tersebut.

- 4) Menggunakan multimedia pembelajaran interaktif tersebut bisa secara individual atau kelompok.
- 5) Menyesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa baik fisik, mental maupun pikirannya.

#### **f. Pengembangan Multimedia Interaktif**

Perkembangan teknologi informasi berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Salah satu yang paling berkembang adalah media pembelajaran. Oleh karena itu dari sektor pendidikan harus mampu memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang semakin menarik, interaktif dan komprehensif. Media visual seperti gambar, denah, peta, diagram serta audio visual seperti video, slide suara menjadi pilihan yang bagus untuk meningkatkan mutu pendidikan.

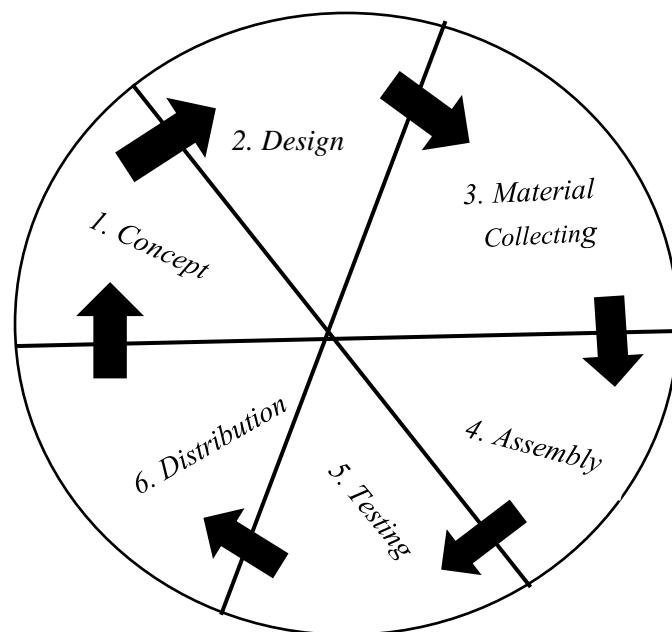
Ada beberapa alasan dipilihnya multimedia interaktif dalam penelitian ini yaitu :

- 1) sesuai dengan perkembangan kognitif siswa yang membutuhkan benda-benda konkret untuk membantu perkembangan kognitifnya. Untuk mendukung perkembangan kognitifnya supaya dapat belajar secara maksimal, siswa harus menggunakan keseluruhan indrawinya dalam berinteraksi dengan benda konkret di sekitarnya. Anak-anak belajar terbaik melalui indera dominan mereka, yaitu melihat, mendengar dan menyentuh . Multimedia interaktif dapat melibatkan ketiga indera ini secara bersamaan melalui berbagai representasi visual, suara dan kapasitas untuk menyentuh dan berinteraksi dengan multimedia interaktif. Melalui multimedia interaktif, siswa akan

terbantu untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak melalui gambar, audio, video, animasi, dan interaksi yang bersifat langsung dan nyata (Osman & Lee, 2014).

- 2) Multimedia interaktif terbukti mampu menambah rentang perhatian siswa. Multimedia dapat mendorong siswa untuk memperhatikan lebih lama daripada biasanya karena berbagai elemen, yakni gambar, video, suara, dan animasi dalam multimedia dapat membantu meningkatkan keterlibatan, motivasi dan rentang perhatian siswa. Multimedia interaktif memiliki semua komponen yang dapat menarik perhatian siswa, mulai dari gambar yang menarik, animasi yang menarik, video yang tidak membosankan, dan *interactive link* yang seakan-akan memberikan tanggapan pada setiap gerak-gerik siswa.

Oleh karena itu multimedia interaktif ini akan berupaya untuk pengintegrasian kebudayaan daerah tempat siswa tinggal, supaya siswa mengetahui keindahan apa yang dimiliki oleh daerahnya dan bangga terhadap budaya daerah sendiri. Pembelajaran yang menyisipkan kebudayaan lokal juga akan lebih mudah dipahami siswa karena materi tersebut berasal dari lingkungan siswa atau bersifat pembelajaran kontekstual (Nilasari, dkk, 2018). Pengembangan multimedia menurut Munir (2013:101-103) yang mengadaptasi pengembangan multimedia yang dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu konsep, desain atau perancangan, pengumpulan material, pembuatan, testing, dan distribusi. Berikut akan di paparkan masing –masing tahap yaitu;



**Gambar 2.2 Tahap Pengembangan Multimedia Menurut Munir (2013:101-103)**

1. *Concept* ( konsep) Pada tahap pertama ini menetapkan tujuan dan dasar aturan sebagai perancangan awal, misalnya merancang ukuran aplikasi, target dalam pengembangan multimedia. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi pengguna, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain –lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pendidikan dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Hasil dari tahap konsep ini berupa dokumen dengan penulisan yang bersifat naratif untuk menentukan tujuan pengembangan multimedia interaktif. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada tahap ini, yaitu:
  - a Menentukan tujuan. Pada tahap ini ditentukan tujuan dari aplikasi berbasis multimedia serta audiens yang menggunakannya. Tujuan dan *audiens* berpengaruh pada nuansa multimedia.



- b Memahami karakteristik pengguna. Tingkat kemampuan *audiens* sangat mempengaruhi pembuatan design aplikasi multimedia, dengan demikian multimedia dapat dikatakan komunikatif.

## 2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan adalah desain dilakukan untuk membuat spesifikasi secara rinci mengenai rancangan gaya dan kebutuhan dalam mengembangkan multimedia interaktif. Desain multimedia yang digunakan dalam pengembangan multimedia interaktif yaitu dengan melakukan diagram alur, karena diagram alur atau *flowchat view* merupakan diagram yang dapat memberikan sebuah gambar alur dari tampilan satu ke lainnya, dalam *flowchat view* dapat dilihat dari komponen yang terdapat dalam satu tampilan dengan penjelasan yang diperlukan, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam menggunakan multimedia interaktif tersebut.

## 3. *Material Collecting* ( Pengumpulan Bahan)

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan atau material dalam pembuatan multimedia interaktif sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan, Seperti materi yang akan dikembangkan dalam multimedia interaktif, gambar, clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Sehingga dengan melakukan pengumpulan material atau bahan akan memudahkan pengembangan didalam multimedia interaktif yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

#### 4. *Assembly* (Pembuatan)

Tahap *assembly* atau tahap pembuatan merupakan tahap dimana seluruh objek multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan storyboard, flowchart view, struktur navigasi atau diagram objek yang berasal dari tahap design pembuatan. Proses pembuatan atau produksi yaitu dengan cara aplikasi seluruh multimedia dikembangkan bersama-sama. Pembuatan aplikasi disesuaikan dengan desain sebelumnya yang telah dirancang. Multimedia interaktif menggunakan desain flowchart view, maka desain itulah yang dilakukan. Pembuatan aplikasi dilakukan modular, yaitu setiap *scene* diselesaikan, selanjutnya digabungkan seluruhnya menjadi satu kesatuan.

#### 5. *Testing* (Pengujian)

Tahap *testing* atau tahap uji coba produk dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukan. Uji coba ini dilakukan agar pengguna mengetahui terlebih dahulu dimana letak kekurangan dan kelebihan pada produk sebelum di uji cobakan terlebih dahulu kepada peserta didik. Jika dalam tahap coba awal terdapat kekurangan maka akan diperbaiki agar dapat menghasilkan sebuah produk yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan layak dijadikan sumber belajar. Oleh karena itu Suatu hal yang tidak kalah penting yaitu aplikasi harus dapat berjalan dengan baik dilngkungan pengguna. Pengguna merasakan manfaat serta kemudahan dari aplikasi tersebut dan dapat menggunakannya sendiri terutama untuk aplikasi interaktif.

## 6. *Distribution* (Distribusi)

Pada tahap ini Bila aplikasi multimedia akan digunakan dengan mesin yang berbeda, pengadaan dengan menggunakan floppy disk, CD\_ROM, tape atau didistribusi dengan jaringan sangat dibutuhkan. Suatu aplikasi biasanya memerlukan banyak file yang berbeda dan kadang – kadang mempunyai ukuran yang sangat besar. File akan lebih baik bila ditempatkan dalam media penyimpanan yang memadai. Tahap distribusi merupakan tahap dimana dilakukan evaluasi terhadap suatu produk multimedia. Dengan dilakukannya evaluasi, akan dapat dikembangkan sistem yang lebih baik dikemudian hari.

### g. **Contoh-Contoh Multimedia Interaktif**

Ada berbagai macam multimedia interaktif seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, diantaranya :

- *Power Point*

*Microsoft Power Point* merupakan salah satu perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran sederhana namun tetap menarik. Hal ini didukung lewat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran.

- *Adobe Flash CS3 Profesional*

*Adobe Flash CS3 Profesional* merupakan sebuah *software* yang dapat digunakan untuk menambah aspek dinamis sebuah web atau membuat film animasi interaktif.

- Aplikasi Powtoon

Powtoon merupakan aplikasi terhubung internet atau *web app online* gratis dapat menyajikan presentasi sehingga membuat powtoon mudah digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran.

- Aplikasi Prezi

Prezi merupakan salah satu perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat presentasi secara online, karena prezi memiliki tema yang lebih bervariasi dan menarik dengan menampilkan media visual, audio, maupun animasi. Prezi ini cocok digunakan sebagai salah satu aplikasi untuk pembuatan media pembelajaran interaktif karena ketika dalam mode presentasi, pengguna dapat memperbesar dan memperkecil suatu tampilan dalam menyajikan pembelajaran, sehingga lebih mudah dan jelas dalam penyampaian materi kearifan lokal kepada peserta didik.

Media yang unik yaitu aplikasi prezi karena terdapat bentuk presentasi yang sangat berbeda pada presentasi umumnya. Dimana prezi ini fokus pada satu bidang *slide* dan prezi ini memberikan ruang yang lebih bebas untuk menuangkan kreatifitas dalam pembelajaran sehingga siswa lebih mudah untuk memahami suatu materi kearifan lokal.

#### **h. Media Pengembangan Interaktif Prezi**

Salah satu pembelajaran yang interaktif yaitu media pembelajaran prezi. Prezi merupakan software presentasi yang juga dirancang agar dapat menampilkan media visual, audio maupun animasi. Prezi dikembangkan pada tahun 2007 dan

dipublikasi pada tahun 2009 oleh seorang seniman yang berasal dari Hungaria yaitu Adam Somlai-Fischer dan seorang ahli komputer yaitu Peter Halacsy (Surani, 2017). Menurut Wardani (2015), Prezi adalah sebuah software yang dapat membantu membuat slide untuk presentasi yang menarik dan kreatif secara online. Oleh karena itu Prezi memberikan ruang yang lebih bebas untuk menuangkan kreasi dan ide dalam pembuatan slide presentasi. Prezi terdiri dari presentasi dengan zoom in dan zoom out berbasis teks serta presentasi berbasis video. Prezi dapat digunakan untuk membuat kegiatan pembelajaran yang mempunyai materi rumit menjadi lebih mudah untuk menjelaskannya. Materi atau kompetensi menjadi lebih dinamis dan menarik (Strasser, 2014). Menurut (Akgün et al., 2016) menemukan bahwa Prezi mendemonstrasikan pembelajaran konseptual yang lebih baik daripada Power point. Lebih efektif karena pada programnya menampilkan konsep mendalam pada satu kanvas.

Dengan demikian, itu mengurangi beban kognitif peserta didik yang tidak diinginkan dan meningkatkan pembelajaran konseptual. Salah satu keunggulan Prezi adalah menggunakan Zooming User Interface (ZUI), yang memungkinkan pengguna Prezi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi sehingga tampilan materi akan semenarik mungkin.

#### **i. Perbedaan Prezi dengan Microsoft Power Point**

Prezi seperti yang telah dijelaskan di bab sebelumnya, Prezi merupakan perangkat lunak yang membantu dalam proses presentasi berbasis internet yang unggul karena programnya telah menggunakan (Zui) En: Zooming User Interface,

yang memungkinkan pengguna Prezi untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentase mereka. Sedangkan Microsoft Power Point merupakan salah satu program aplikasi Microsoft Office yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide Rusyfan ( 2016 ). Menurut Surani (2016), Prezi adalah sebuah presentasi yang dapat membantu anda untuk menyampaikan pesan yang kompleks menjadi menarik dengan cara yang dinamis. Prezi juga merupakan sebuah software presentasi perangkat lunak “berbasis flash” dan memberi kebebasan pada pengguna untuk membuat sebuah presentasi yang dinamis yang terlihat berbeda dengan slide show Power Point pada umumnya. Aplikasi multimedia ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Karena tampilannya yang menarik, dengan kata lain berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga tercipta suasana belajar yang bertujuan, dan terkendali. Hal ini dapat membantu guru untuk mendesain pembelajaran secara kreatif. Selain ditinjau dari manfaat media, multimedia ini memungkinkan siswa untuk berfikir secara aktif sehingga membangun minat dan motivasi dalam belajar. Dalam penelitian ini pemilihan media dilihat kesesuaiannya dengan materi pembelajaran, karena pemilihan materi berpengaruh terhadap kualitas tampilan Surani (2016 )

#### **j. Langkah- Langkah Pembuatan Prezi**

Proses pembuatan yang dapat dijelaskan sebagai berikut, antarlain:

- 1) Membuat Akun Prezi, dengan mengisi form yang disediakan dimulai dari nama, email, dan password. Untuk Password merupakan kombinasi huruf dan angka,



- 2) Setelah melakukan registrasi akan ada notifikasi yang di kirim ke email dan setelah melakukan verifikasi pada email maka dilanjutkan dengan login ke akun prezi. Berikut Tampilan setelah login



- 3) Dilanjutkan dengan membuat pilihan presentasi apa yang akan kita buat Di sini kita membuat Presentasi Vidio dengan mengklik Prezi Vidio



- 4) Kemudian Memilih template Vidio yang akan digunakan



- 5) Kemudian membuat Slide Presentasi



- 6) Membuat Vidio Presentasi dengan mengklik tombol Create Vidio



Beberapa kelebihan Media Interaktif Prezi yang dapat diketahui, yaitu :

- 1) Dapat menampung keragaman gaya belajar, karena media prezi diprogram agar dapat menampilkan media visual, audio, maupun animasi.
- 2) Program aplikasi prezi juga merupakan media yang unik presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi pada umumnya. Media prezi dibuat dalam keadaan online yang digunakan dalam bentuk silde namun diatas canvas virtual, tema yang dimiliki pun lebih bervariasi. Oleh sebab itu media prezi ini dapat dijadikan sebagai media yang dapat menampilkan sebuah tampilan yang berbeda.
- 3) Sistem zoomable canvas juga menjadi salah satu keunggulan prezi. Sistem ini dapat memfokuskan slide ke setiap kalimat dengan pergerakan slide yang dinamis dan variatif.
- 4) Media prezi dirancang agar tidak perlu berpindah dari satu slide ke slide lainnya. Cukup dengan satu kanvas besar yang bisa disisipi gambar, video, data dan lain sebagainya.

Beberapa kelebihan media prezi tersebut dapat memberikan kebebasan bagi pengguna untuk menuangkan kreativitasnya dalam pembuatan media pembelajaran dengan mata pelajaran IPS.

Dibalik kelebihan, media prezi memiliki beberapa Kekurangan, diantaranya :

- 1) Media ini hanya menggunakan teknologi ZUI (*Zooming User Interface* ) sehingga lama kelamaan akan terlihat monoton.
- 2) Proses instalasinya juga membutuhkan koneksi internet.



- 3) Untuk menggunakan Prezi, *User* harus memiliki akun sendiri
- 4) Prezi jika ingin digunakan dalam jangka waktu yang lama dan fitur yang lebih lengkap akan dikenakan biaya.

Penggunaan media prezi dinilai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang kurang tertarik pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan media buku guru maupun buku siswa karena media ini akan menampilkan sebuah tampilan yang berbeda. Adanya pemanfaatan media yang praktis dan inovatif dapat membangun mental siswa dalam struktur pengetahuannya berdasarkan kognitif yang dimilikinya sehingga siswa lebih mudah untuk memahami suatu materi kearifan lokal.

### 3. Kearifan Lokal

Saat ini keberadaan kearifan lokal di tengah-tengah masyarakat mulai terkisis dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat. Dengan masuknya budaya modern dapat menyebabkan menghilangnya suatu kerifan lokal, karena masyarakat tidak mampu menyaring budaya yang masuk, padahal kearifan lokal berperan untuk menyaring nilai-nilai yang mana baik atau buruk yang sesuai dengan karakter bangsa Indonesia.

Secara etimologi, kearifan lokal (*local wisdom*) terdiri dari dua kata, yakni kearifan (*wisdom*) dan lokal (*local*). Sebutan lain untuk kearifan lokal diantaranya adalah kebijakan setempat (*local wisdom*), pengetahuan setempat (*local knowledge*), dan kecerdasan setempat (*local genius*). Menurut Utari (2016) pengertian kearifan lokal merupakan, “Filosofi terhadap kekayaan setempat/ suatu

daerah berupa pengetahuan, kepercayaan, norma, adat istiadat, kebudayaan, wawasan dan sebagainya yang merupakan warisan dan dipertahankan sebagai sebuah identitas dan pedoman dalam mengajarkan kita untuk bertindak secara tepat dalam kehidupan”. Menurut (Chaiphar, 2013: 17) mendefinisikan bahwa Kearifan lokal merupakan suatu aturan di dalam susunan hidup yang dilakukan terus menerus dan diwariskan dari suatu generasi ke generasi selanjutnya yang diwujudkan dalam bentuk kepercayaan, budaya, maupun adat istiadat yang berada dalam sistem sosial masyarakat. Berdasarkan pengertian kearifan lokal yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa kearifan lokal segala sesuatu yang merupakan warisan nenek moyang yang berkaitan dengan tata nilai kehidupan berupa nilai, norma, adat istiadat, budaya, kebiasaan, yang ada di suatu daerah yang masih dilestarikan. Pada penelitian ini materi IPS yang dapat dikaitkan dengan kearifan lokal seperti mengenai keragaman budaya untuk meningkatkan rasa cinta kearifan lokal dilingkungannya.

#### **4. Kearifan Lokal dalam Mata Pelajaran IPS**

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki tujuan untuk menghasilkan warga negara yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat dan bangsanya yang religius, jujur, demokratis, kreatif, analitis, memiliki kemampuan belajar, senang membaca, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, peduli dengan lingkungan sosial budaya, serta berkomunikasi secara produktif. Salah satu tujuan dari pembelajaran IPS di atas ialah membekali kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan keterampilan lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupan

sehari-harinya dan memanfaatkan potensi yang ada di sekitar peserta didik sebagai sumber pembelajaran IPS. Mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam materi menjadikan pembelajaran yang lebih bermakna dan melestarikan atau mewariskan nilai-nilai kearifan lokal melalui pendidikan formal yang merupakan upaya untuk mencegah masuknya pengaruh negatif dari globalisasi.

Nilai-nilai kearifan lokal yang ada disekolah dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di Sekolah Dasar. Dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran di Sekolah Dasar diharapkan peserta didik akan memiliki pemahaman tentang kearifan lokalnya sendiri, sehingga menimbulkan kecintaan terhadap budayanya sendiri. Setiap guru IPS dalam memahami, melaksanakan dan memegang teguh tentang landasan-landasan pendidikan IPS dengan pemahaman mengenai nilai kearifan lokal yang ada di masyarakat setempat. Nilai-nilai dalam kearifan lokal bisa diimplementasikan dalam pembelajaran IPS, baik itu pembelajaran yang bersifat afektif yakni berhubungan dengan nilai-nilai karakter ataupun pembelajaran yang bersifat kognitif yakni berhubungan dengan ilmu pengetahuan.

Menurut Effendi (2014), pentingnya penerapan nilai-nilai kearifan lokal budaya setempat dalam pembelajaran IPS dapat dikaji melalui aliran perenialisme dalam pendidikan. Transformasi nilai-nilai kearifan lokal masyarakat melalui pendidikan terutama melalui pembelajaran IPS menjadi sangat mendesak dan relevan, karena akan mampu mengarahkan peserta didik untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, dan cinta damai,

maksudnya ialah pengembangan sikap dan perilaku berdemokrasi, bertanggung jawab, dan cinta damai, dapat dilakukan dengan menerapkan pengembangan pembelajaran IPS melalui kajian kearifan lokal pada masyarakat setempat.

Oleh karena itu pembelajaran IPS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan diri siswa pengetahuan yang dapat dimanfaatkan bagi kepentingan diri dan masyarakatnya dalam menguasai disiplin ilmu-ilmu sosial untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi. Ada tiga aspek yang harus dilakukan dalam pengembangan pendidikan IPS, yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual, maka pembelajaran IPS tidak semata-mata dipandang sebagai upaya upaya mentransfer pengetahuan, tetapi lebih dari itu harus dapat dijadikan kekuatan pembebas pada setiap kehidupan peserta didik .

Adapun tujuan pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang dikembangkan Departemen Pendidikan Nasional (dalam Sapriya, 2015 : 201) sebagai berikut;

- a. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkolaborasi pada lingkup masyarakat yang multikultural (lokal, nasional, dan global).
- b. Menetapkan model pendekatan pembelajaran IPS yang mencerminkan kondisi peserta didik dapat mengikuti aktif, yang merangsang, mengesankan dan menggaerahkan, dalam rangka membina dan mengembangkan keterampilan, kemampuan menemukan konsep dan struktur ilmu, serta merangkai pengalaman yang dapat menjadi suatu pengetahuan dan pesan.

## 5. Materi Pembelajaran

### a. Pengertian Kearifan lokal

Kearifan Lokal adalah pandangan hidup suatu masyarakat di wilayah tertentu mengenai lingkungan alam tempat mereka tinggal. Kearifan lokal juga merupakan bentuk kekayaan yang harus digenggam teguh, terutama di Daerah sumatera utara memiliki kekayaan budaya yang beraneka ragam dalam bentuk adat istiadat, seni tradisional, dan bahasa daerah. Masyarakatnya terdiri atas beberapa suku, seperti : Melayu, Nias, Batak Toba, Pak-Pak, Karo, Simalungun, Tapanuli Tengah, dan Tapanuli Selatan ( meliputi Sipirok, Angkola, Padang Bolak, dan Mandailing). Serta penduduk pendatang seperti Minang, Jawa, dan Aceh yang membawa budaya serta adat - istiadatnya sendiri-sendiri. Daerah ini memiliki potensi yang cukup baik dalam sektor pariwisata, baik wisata alam, budaya maupun sejarah.



Sumatera Utara memiliki nilai budaya masing-masing, mulai dari adat istiadat, tari daerah, jenis makanan, budaya, dan pakaian adat juga memiliki bahasa daerah masing-masing. Keragaman budaya ini sangat mendukung dalam pasar pariwisata di Sumatera Utara. Walaupun begitu banyak etnis budaya di Sumatera Utara tidak membuat perbedaan antara etnis dalam bermasyarakat karena tiap etnis dapat berbaaur satu sama lain dengan memupuk kebersamaan yang baik.

#### b. Sistem Religi

Adapun sistem kepercayaannya di Sumatera Utara yaitu :

- Islam : dipeluk oleh suku Melayu, Pesisir, Minangkabau, Jawa, Aceh, Mandailing, Angkola, sebagian Karo, Simalungun dan Pak-pak
- Kristen (Protestan dan Katolik) : terutama dipeluk oleh suku Batak Toba, Karo, Simalungun dan Nias
- Hindu : terutama dipeluk oleh suku peranakan diperkotaan
- Buddha : terutama dipeluk oleh suku peranakan diperkotaan
- Parmalim : dipeluk oleh sebagian Suka Batak yang berpusat di Huta Tinggi
- Animisme : masih dipeluk oleh suku Batak, yaitu Pebelegu Parhabanaron, dan kepercayaan sejenisnya.

#### c. Keanekaragaman Bahasa

Bahasa umumnya yang dipergunakan secara luas adalah bahasa Indonesia. Suku Melayu Deli mayoritas menuturkan bahasa Indonesia karena kedekatan bahasa Melayu dengan bahasa Indonesia. Pesisir timur seperti wilayah Serdang Bedagai, Batubara, Asahan, dan Tanjung Balai memakai Bahasa Melayu Dialek "O". Masyarakat Jawa di daerah perkebunan menuturkan Bahasa Jawa sebagai

pengantar sehari-hari. Di Medan, suku Tionghoa lazim menuturkan bahasa Hokkian selain bahasa Indonesia. Di pegunungan, masyarakat Batak menuturkan bahasa Batak yang terbagi atas 4 logat (Silindung, Samosir, Humbang dan Toba). Bahasa Nias dituturkan oleh suku Nias. Sedangkan orang-orang Pesisir seperti Kota Sibolga dan Kabupaten Tapanuli Tengah dan Natal Madina menggunakan bahasa pesisir.

#### d. Keanekaragaman Seni dan Budaya

##### 1. Tarian

Sebagai provinsi yang mempunyai beragam etnis, Sumatera Utara tentu kaya akan berbagai kesenian salah satunya adalah tari. Berikut tarian khas provinsi Sumatera Utara yaitu : Tari Tortor, Tari Sigale-gale, dan Tari Piso Surit.



Akan halnya Tortor Batak tidak jauh berbeda dengan makna yang digambarkannya, dalam gerakan yang selalu diiringi oleh musik tradisional gondang sabangunan. Tortor Batak juga menggambarkan pengalaman hidup orang Batak dalam kehidupan keseharian, gembira/senang, bermenung, berdo'a/menyembah, menangis, bahkan keinginan cita-cita dan harapan dan lain sebagainya dapat tergambar dalam Tortor Batak.



Tari Sigale-gale merupakan tari tradisional yang diperagakan oleh patung dan terbuat dari kayu yang menyerupai seorang manusia. Tarian ini berasal dari Provinsi Sumatra Utara yang dibanggakan oleh masyarakat Batak Toba. Sigale-gale memiliki arti lemah gemulai. Sigale-gale, dapat dikatakan kesenian wayang orang Batak sejak ratusan tahun silam. Cerita dari si gale-gale ini menceritakan tentang seorang anak laki-laki yang amat sangat disayangi oleh ayahnya. Disuku batak seorang anak laki-laki sangat dijunjung tinggi, maka dari itu jika dikeluarga tidak memiliki seorang anak laki-laki, itu menjadi sebuah keburukan bagi suku batak.



Piso surit adalah salah satu tarian Suku karo yang menggambarkan seorang gadis sedang menantikan kedatangan kekasihnya. Penantian tersebut sangat lama dan menyedihkan dan digambarkan seperti burung Piso Surit yang sedang memanggil-manggil. Piso dalam bahasa Batak sebenarnya berarti pisau dan banyak orang mengira bahwa Piso Surit merupakan nama sejenis pisau khas orang karo. Sebenarnya Piso Surit adalah bunyi sejenis burung yang suka bernyanyi. Kicau burung ini bila didengar secara seksama sepertinya sedang



memanggil-manggil dan kedengaran sangat menyedihkan. Jenis burung tersebut dalam bahasa karo disebut "pincala" bunyinya nyaring dan berulang-ulang dengan bunyi seperti "piso serit". Kicau burung inilah yang di personifikasi oleh Komponis Nasional dari Karo Djaga Depari dari Desat Desa dan penyelenggaraan pesta adat di Desa Seberaya diberi nama Jambur Piso Serit.

## 2. Rumah Adat

Selain tarian, Sumatera utara juga kaya akan arsitektur rumah adat yang begitu indah, diantaranya :

- Rumah Adat Melayu



Rumah adat melayu disebut juga rumah Belah Bubung. Rumah ini juga dikenal dengan sebutan rumah Rabung atau rumah Bumbung Melayu. Nama rumah Belah Bubung diberikan oleh orang Melayu karena bentuk atapnya terbelah. Disebut rumah Rabung karena atapnya menggunakan perabung. Sedangkan nama rumah Bubung Melayu diberikan oleh orang-orang asing, khususnya Cina dan Belanda, karena bentuknya berbeda dengan rumah asal mereka, yaitu berupa rumah Kelenting dan Limas.

- Rumah Adat Nias



Rumah adat di Nias dibuat dengan ukuran lebih kecil dari rumah-rumah adat aslinya, adalah mewakili rumah adat dari Nias Selatan. Rumah yang berbentuk empat persegi panjang dan berdiri di atas tiang ini menyerupai bentuk perahu. Begitu pula pola perkampungan, hiasan-hiasan bahkan peti matinya pun berbentuk perahu. Dengan bentuk rumah seperti perahu ini diharapkan bila terjadi banjir maka rumah dapat berfungsi sebagai perahu. kemudian memasuki pintu rumah yang ada dua macam yaitu seperti pintu rumah biasa dan pintu horizontal yang terletak di pintu rumah dengan daun pintu membuka ke atas. Pintu masuk seperti ini mempunyai maksud untuk menghormati pemilik rumah juga agar musuh sukar menyerang ke dalam rumah bila terjadi peperangan.

- Rumah Adat Bolon



Rumah Bolon memiliki makna rumah besar, karena memang ukurannya cukup besar. Perancang dari Rumah Bolon adalah arsitektur kuno Simalungun. Rumah adat Bolon ini sekaligus menjadi simbol status sosial masyarakat Batak

yang tinggal di Sumatera Utara. Dulu rumah adat Bolon ditinggali para raja di Sumatera Utara.

#### d. Keanekaragaman Pariwisata

Selain keanekaragaman seni, bahasa, budaya serta suku, Sumatera Utara juga memiliki keanekaragaman pariwisata diantaranya :



#### e. Sistem Mata Pencaharian

Pada umumnya mata pencaharian bagi masyarakat Sumatera Utara adalah pertanian khususnya perkebunan ( karet, coklat, kelapa sawit dan lain-lainnya) yang menjadi primadona bagi provinsi Sumatera Utara. Selain pertanian, masyarakat juga bekerja pada bagian industri, kesehatan, keuangan, perdagangan, konstruksi, kerajiangn tangan dan beberapa bagian lainnya.

## 6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang dikembangkan dalam bentuk virtual dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

- Materi disajikan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mata pelajaran IPS di kelas IV SDN 01 No 1750
- Materi disajikan sesuai Kompetensi dasar yang tertuang pada Bab 2 mengenai kearifan lokal.

- Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi Prezi dekstop
- Prezi memiliki kelebihan pengguna untuk bisa memperbesar dan memperkecil layar presentasi.
- Desain media pembelajaran Prezi disajikan dengan penggabungan audio visual melalui musik yang terhubung dengan link youtube, teks materi pembelajaran, gambar yang disajikan sesuai dengan materi pembelajaran, dan video tatacara bersuci, serta quizz interaktif yang berkaitan dengan respon peserta didik termasuk juga terdapat soal evaluasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.

Media pembelajaran yang dihasilkan berupa Prezi presentasi yang dapat diakses menggunakan website [prezi.com](http://prezi.com) dan hasil akhir dapat ditampilkan pada layar monitor, dan juga dapat diakses menggunakan handphone android melalui link presentasi yang sudah dibuat selain itu dapat juga diakses melalui Prezi viewer yang dapat di download melalui aplikasi playstore .

## **B. Kerangka Berpikir**

Dalam proses pembelajaran, media merupakan salah satu hal yang penting, karena dapat memudahkan guru menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswanya, media pembelajaran memiliki fungsi untuk meningkatkan minat siswa serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menunjang keefektifan proses pembelajaran yang berdampak hasil belajar yang diperoleh siswa.

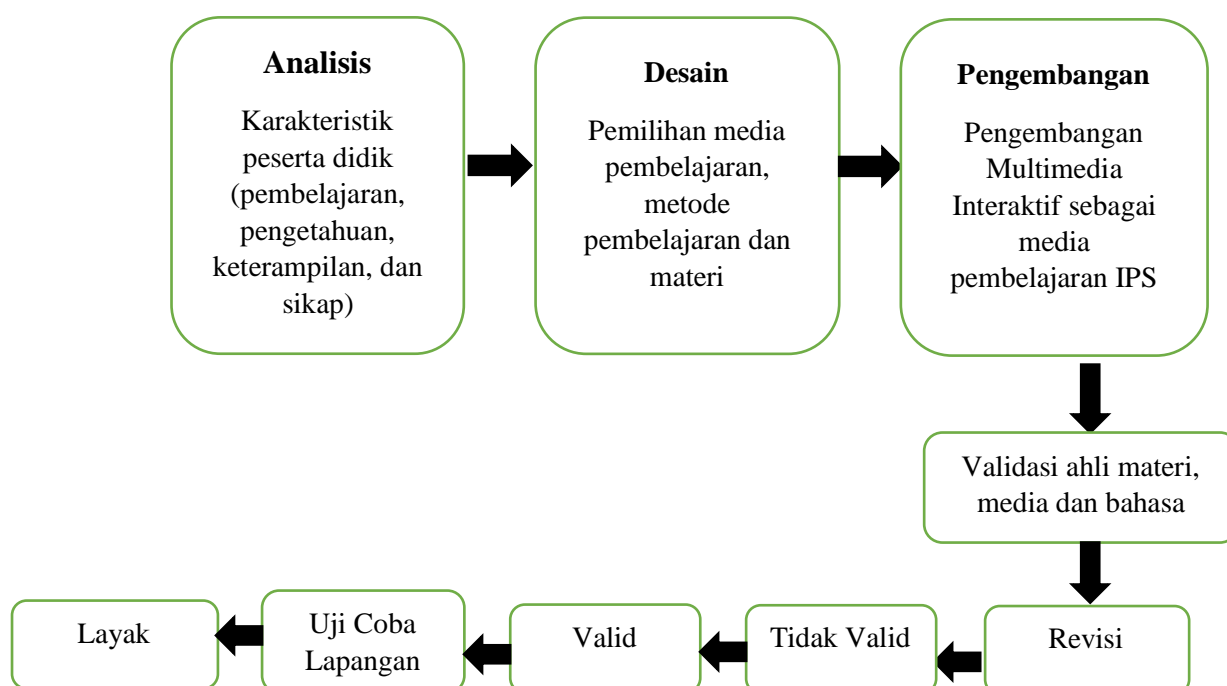
Media pembelajaran memiliki fungsi yaitu dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Dengan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS akan memudahkan guru menyampaikan materi mengenai kearifan lokal . Salah satu kompetensi dasar yang harus di kuasai siswa kelas IV adalah mengenai beraneka budaya yang ada di Sumatera Utara. Materi tentang kearifan lokal ini sangat penting dan cocok di terapkan kepada peserta didik karena didalamnya terdapat nilai-nilai leluhur yang patut di contoh dan di teladani. Oleh karena itu, penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya dipengaruhi oleh media pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang dibuat sesuai dengan karakteristik siswa. Maka dari itu, media pembelajaran yang relavan untuk siswa kelas IV adalah multimedia interaktif apalagi untuk materi kearifan lokal yang ada di Sumatera Utara. Melalui multimedia interaktif ini siswa akan diajak mengenal kearifan lokal secara menyenangkan karena siswa dapat berinteraksi dengan media pembelajaran tersebut.

Oleh karena itu guru membuat suatu media yang tidak hanya menyediakan media gambar dan tulisan saja, tetapi bisa dilengkapi dengan video dan animasi yang mendukung media tersebut. Selain dilengkapi dengan fitur yang variatif, multimedia interaktif juga bisa ditambahkan audio untuk memperjelas materi agar materi tidak hanya disajikan dengan menggunakan teks saja, tetapi menggunakan audio. Selain itu juga dapat menambahkan musik untuk menarik perhatian agar siswa tidak bosan memperhatikan guru yang sedang mengajar.

Multimedia interaktif dapat dibuat dengan bermacam-macam *software* yang telah tersedia mulai dari yang sederhana hingga dengan yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi. Salah satu *software* atau program aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk membuat multimedia interaktif yaitu melalui *website / Microsoft Powerpoint* yang berbentuk *prezi*. Meskipun terlihat sederhana, namun program ini dapat menghasilkan multimedia interaktif yang cukup menarik. Pengguna dapat menentukan sendiri menu yang diinginkan untuk proses selanjutnya sehingga multimedia interaktif ini menuntut pengguna untuk aktif dalam pengoperasiannya. Pengguna akan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang-ulang materi sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, maka desain dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan berikut.

**Gambar 2.3 Bagan Kerangka berfikir multimedia interaktif**



**BAB III**  
**METODE PENELITIAN**

**A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

**1. Lokasi Penelitian**

Lokasi Penelitian adalah tempat atau objek untuk diadakan suatu penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 No. 101750 Ulak Tano yang beralamat Ulak Tano Kec.Simangambat Kab. Padang Lawas Utara Prov. Sumatera Utara.

**2. Waktu Penelitian**

**Tabel 3.1 Daftar Jadwal Kegiatan Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan						
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Survei awal dan penentuan lokasi							
2	Penyusunan proposal							
3	Bimbingan proposal							
4	Seminar proposal							
5	Revisi proposal							
6	Penelitian dan penyusunan skripsi							
7	Bimbingan skripsi dan sidang							

**B. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian menurut Arikonto tahun (2016: 26) memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat, dan yang di permasalahan. Dalam sebuah penelitian, subjek penelitian mempunyai peran yang sangat strategis karena pada subjek penelitian,

itulah data tentang variabel yang penelitian amati. Sedangkan Objek penelitian merupakan permasalahan yang diteliti Menurut Sugiyono (2017:39) bahwa objek penelitian adalah sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari. Adapun subjek dalam penelitian ini merupakan siswa kelas IV di SDN 1 No. 101750 Ulak Tano. Berikut data yang dapat dilihat pada tabel berikut ini;

**Tabel 3.2 Data Peserta Didik**

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah
IV	14	16	30

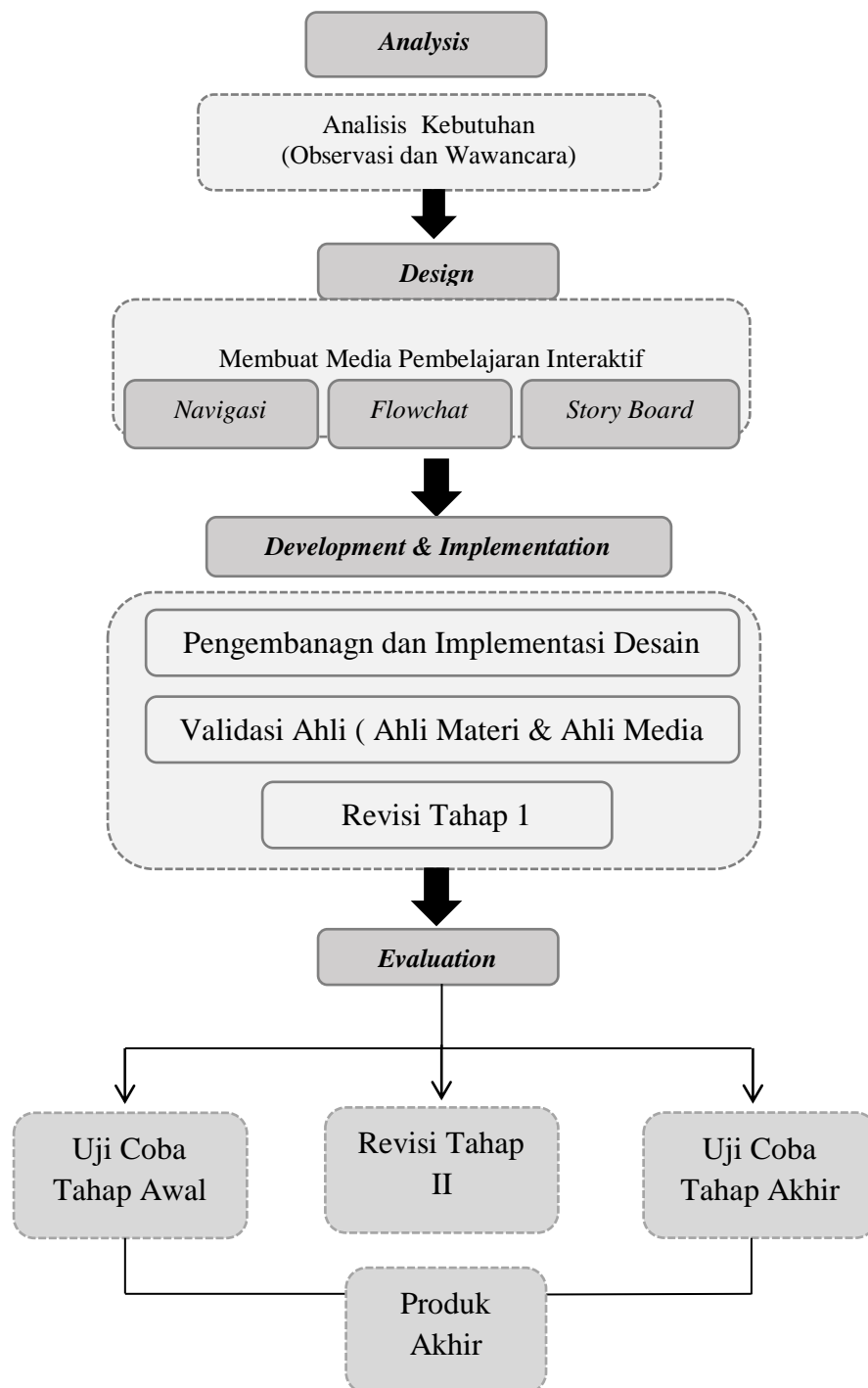
### C. Prosedur Pengembangan

Penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018: 407). Menurut M. Rusdi (2018) Pola dasar mendesain dan mengembangkan produk yang paling populer untuk aliran berpikir analitis (*analytical thinking*) atau berpikir ilmiah (*scientific thinking*) adalah menggunakan kerangka *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation* (ADDIE). ADDIE merupakan kerangka kerja yang runut dan sistematis dalam mengorganisasikan rangkaian kegiatan penelitian desain dan pengembangan. Dalam penggunaan kerangka ADDIE, perancang dan pengembang menggunakan masing-masing *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* sebagai tahapan utama. Selanjutnya perancang



dan pengembang dapat berkreasi untuk menjabarkan langkah detail yang terdapat dalam tahapan utama tersebut.

Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana, maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan. langkah-langkah pada setiap tahapan ADDIE dipandu dengan metode penelitian yang sesuai dengan jenis tahapan utama, tujuan dan karakteristik setiap tahapan tersebut. Lebih lengkapnya untuk prosedur pengembangan produk pada penelitian ini dideskripsikan pada bagan berikut.



**Gambar 3.4 Diagram Alir Pengembangan Multimedia Pembelajaran**

## 1. *Analysis* ( Analisis)

Tahap *analysis* yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui perlunya pengembangan multimedia pembelajaran interaktif. Pada tahap ini dilakukan penelitian pendahuluan yaitu observasi. Observasi ini diharapkan memperoleh beberapa aspek analisis , yaitu:

### a. Analisis Kebutuhan

Hasil observasi peneliti di kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano melaksanakan wawancara awal yang akan di lakukan kepada guru kelas guna mengetahui kondisi nyata dan kondisi ideal. informasi yang di butuhkan dalam pengembangan disesuaikan dengan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal yang di kembangkan. Guru kurang bervariasi dalam menyampaikan materi dan media yang diberikan kepada siswa dalam proses belajar. Maka dari itu guru menganalisis suatu pembelajaran diantaranya ;

- 1) Analisis media pembelajaran yang digunakan, bertujuan untuk menentukan jenis media pembelajaran apa yang tepat untuk dikembangkan.
- 2) Analisis materi, dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi dari panduan buku guru sebagai buku acuan untuk mempelajari bagi peserta didik.
- 3) Analisis kesulitan dalam mempelajari kearifan lokal, bertujuan untuk mengetahui kesulitan apa saja dalam mempelajari kearifan lokal, sehingga bisa ditentukan media pembelajaran seperti apa yang cocok untuk digunakan.

### b. Analisis Awal dan Akhir

Analisis awal dan akhir dapat dilakukan untuk memperoleh informasi lengkap guna mengetahui produk yang dikembangkan berdasarkan

penilaian/analisis yang diketahui bahwa siswa kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano sangat menyenangkan dan termotivasi dalam melihat suatu yang unik seperti kartun-kartun, animasi, dan menonton, sehingga peneliti mengetahui karakteristik dan pengetahuan anak yang diinginkan dalam materi dan media yang akan dikembangkan di SDN 1 No. 101750 Ulak Tano.

## 2. *Design* (Desain)

Desain merupakan suatu perancangan kerangka media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Rancangan produk pada tahap ini tidak lepas dari hasil analisis kebutuhan. Kerangka produk yang disusun sebagai pedoman untuk tahap pengembangan dan implementasi diantaranya:

- a. *Flowchart* yang berisi tentang alur multimedia pembelajaran interaktif secara ringkas. *Flowchart* dikembangkan berdasarkan struktur navigasi yang telah dibuat di awal.
- b. *Storyboard* yaitu secara deskriptif yang berisi alur cerita dalam multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS dari awal sampai akhir program. Materi yang akan disajikan dalam multimedia interaktif berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano.

## 3. *Development & Implementation*

Pengembangan dan Penerapan adalah tahap pengembangan produk awal multimedia pembelajaran interaktif dengan menerapkan kerangka produk dan tahap validasi ahli. Beberapa tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

- a. Pengembangan dan penerapan desain, pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan, pengumpulan materi, dan merancang. Rancangan kerangka produk ini diterapkan menjadi produk awal media pembelajaran interaktif.
- b. Validasi Ahli, tahap ini berguna untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dan mendapatkan saran perbaikan produk awal sebelum diujikan kepada siswa. Validasi ahli terdiri dari validasi ahli media dan ahli materi. Teknik pengumpulan data kelayakan multimedia pembelajaran didapatkan dari instrumen kelayakan media untuk ahli.
- c. Revisi tahap I, revisi tahap pertama ini merupakan tahap perbaikan produk yang berdasarkan saran dan masukan dari ahli media maupun ahli materi yang didapatkan pada tahap validasi ahli.

#### 4. *Evaluation* (Evaluasi)

Melakukan evaluasi terhadap produk multimedia interaktif dapat menguji kelayakan produk multimedia interaktif, dan untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam pembelajaran, sehingga dapat membantu tercapainya tujuan yang ditentukan oleh penguji. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon penilaian siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Uji coba produk dilaksanakan dalam dua tahapan yaitu uji coba tahap awal dan uji coba tahap akhir. Tahap uji coba yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

##### a. Uji coba tahap awal

Setelah revisi tahap pertama selesai dilaksanakan, kemudian produk diujikan untuk tahap awal. Uji coba tahap awal dilakukan pada siswa kelas IV. Uji

coba tahap awal fokus pada rekomendasi revisi produk sebelum uji coba tahap akhir.

- b. Revisi tahap II : Revisi tahap kedua merupakan tahap perbaikan produk berdasarkan saran dan masukan pada uji coba tahap awal. Setelah produk mengalami perbaikan sesuai saran, maka produk siap untuk diuji coba pada tahap akhir.

- c. Uji coba tahap akhir

Setelah dilakukan proses revisi tahap II kemudian dilakukan uji coba tahap akhir. Uji coba tahap akhir dilakukan pada siswa kelas IV SDN 1 No 101750 Ulak Tano.

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian pada pengembangan ini merupakan instrumen penilaian untuk menilai produk yang telah dikembangkan dan kualitas alat pengambilan atau alat pengukur data sangat berpengaruh terhadap kualitas data yang diperoleh. Kualitas data yang diambil atau dikumpulkan akan reliabel dan valid (sugiyono, 2015:350). Penelitian ini menggunakan instrumen angket sebagai berikut:

##### **1. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket validasi ahli, untuk mengukur kevalidan dari produk yang dikembangkan apakah dapat dikatakan valid atau tidak. Adapun instrumen validasi ahli yaitu:

a. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Instrumen validasi ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan pada materi yang akan disampaikan dapat dikatakan valid atau tidak, kemudian untuk mengetahui saran serta masukan dari para ahli pada pembelajaran IPS. Adapun kisi-kisi instrument validasi ahli materi sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi**

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Butir
1	Kesesuaian Materi	Kesesuaian materi dengan KD	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	1
			Kesesuaian urutan materi sesuai dengan urutan indikator dan tujuan pembelajaran	2
			Kesesuaian prinsip pengembangan media pembelajaran	3
2	Keakuratan Materi	Keakuratan materi dan soal	Keakuratan konsep dan definisi terhadap multimedia interaktif berbasis kearifan lokal	4
			Keakuratan soal-soal yang diberikan dalam pembelajaran	5
			Penyajian contoh akurat yang mudah dipahami dan sesuai dengan materi peserta didik	6
			Penggunaan soal-soal yang mencakup materi pelajaran peserta didik	7,8

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Butir
3	Teknik Penyajian Materi	Mendorong Keingintahuan	Menumbuhkan pertanyaan pada peserta didik mengenai tentang kearifan lokal	9,10
			Berfikir kritis pada peserta didik sesuai media pembelajaran	11,12

*Sumber : Modifikasi Peneliti dari Dinasari,dkk (2018), Restika,dkk (2016)*

#### b. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media digunakan untuk mengukur kelayakan pada media yang ditampilkan serta mengetahui saran dan masukan dari para ahli media tersebut. Adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli media multimedia interaktif berbasis kearifan lokal sebagai berikut:

**Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Ahli Media**

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Butir
1	Tampilan Program	Kualitas teknis/tampilan	Kesesuaian tampilan cover dan menu dengan isi materi	1
			Konsistensi tata letak tiap slide	2
			Kualitas tampilan pada multimedia interaktif sangat menarik	3
			Kesesuaian warna background dengan warna tampilan	4
			Kemenarikan sajian gambar/video didalam media interaktif	5
			Kesesuaian gambar / video dengan materi	6



No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	No Butir
			Kualitas interaksi media interaktif dengan pengguna	7
2	Media	Pemograman	Menarik perhatian siswa	9
			Kemenarikan materi	10
			Terdapat petunjuk penggunaan media	11

Sumber : Modifikasi Peneliti dari Dinasari,dkk (2018), Restika,dkk (2016)

### c. Instrumen Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Instrumen validasi ahli bahasa digunakan untuk mengetahui kesesuaian dan ketepatan penggunaan bahasa. Sehingga dapat dipahami oleh peserta didik serta mengetahui saran dan masukan dari para ahli terhadap multimedia interaktif berbasis kearifan lokal. adapun kisi-kisi instrumen validasi ahli bahasa sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa**

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Ketepatan Bahasa	Kejelasan bahasa	1
		Ketepatan struktur kalimat	2
		Kefektifan kalimat	3
		Ketepatan pemilihan jenis dan huruf	4
		Keterbacaan Teks	5
		Ketepatan pemilihan kata	6
		Ketepatan pengaturan baris jarak	7
		Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa	8

Sumber : Modifikasi Peneliti dari Dinasari,dkk (2018), Restika,dkk (2016)

## 2. Instrumen Kisi-Kisi Kepraktisan

Instrumen kepraktisan digunakan untuk melihat apakah produk yang telah dikembangkan memiliki kepraktisan sebagai media pembelajaran. Adapun instrumen kepraktisan yaitu:

### a. Instrumen Kisi-kisi Kepraktisan Respon Guru

Instrumen ini diberikan kepada guru saat uji coba produk. instrumen digunakan untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal serta untuk mengetahui saran dan masukan dari guru, agar multimedia interaktif berbasis kearifan lokal menjadi lebih baik lagi. Adapun instrumen kisi-kisi kepraktisan untuk respon guru, sebagai berikut:

**Tabel 3.6 Kisi-kisi kepraktisan untuk respon guru**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>
Tampilan	Tampilan halaman cover media menarik	1
	Setiap judul dalam media ditampilkan dengan jelas sehingga dapat menggambarkan isi media	2
	Penempatan tata letak (judul, teks, dan gambar)	3,4
	Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai hingga mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran.	
Manfaat Media	Keberadaan gambar dan video dalam media dapat menyampaikan isi materi	5
	Perpaduan antara gambar dengan tulisan dalam media menarik perhatian siswa	6,7
	Media menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	8,9

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>
Penyajian Materi	Materi yang disajikan dalam media mencakup semua materi yang terkandung dalam standar kompetensi	10
	Indikator pembelajaran pada media sesuai dengan SK dan KD	11,12
	Materi pada media mudah dipahami siswa	13
	Media menggunakan struktur kalimat yang jelas	14

*Sumber: dimodifikasi dari Alayya Zulfa, (2022)*

b. Instrumen Kisi-Kisi Kepraktisan Respon Siswa

Pada instrumen yang akan digunakan dalam penelitian untuk melihat respon siswa adalah berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal. Adapun instrumen kisi-kisi kepraktisan untuk respon siswa, sebagai berikut :

**Tabel 3.7 Kisi-kisi kepraktisan untuk respon siswa**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Butir</b>
Tampilan Media	a Tampilan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal membuat pembelajaran sangat menarik	1,2,3
	a Penggunaan multimedia interaktif ini mudah dipahami oleh peserta didik dan dilengkapi gambar-gambar pendukung sesuai materi	4,5,6
	Tulisan jelas dan mudah dipahami	7,8
Penyajian Materi Media Pembelajaran	Materi kearifan lokal diuraikan dengan jelas	9,10

	a Materi yang ada sesuai dengan materi pelajaran, KD dan Indikator	11
Penggunaan Media	Media digunakan dengan petunjuk yang telah dibuat	12,13
	Pemahaman materi oleh peserta didik	14,15

*Sumber: dimodifikasi dari Alayya Zulfa, (2022)*

### **E. Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan proses pengumpulan dan penyusunan dari berbagai sumber didalam penelitian, bertujuan agar mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan kemudian dimasukkan dalam kategori yang akan dijabarkan dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh peneliti ataupun pembaca.

Untuk jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Reserch and Development) dan model pengembangan pada penelitian ini menggunakan ADDIE, yang mana ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. Namun pada penelitian ini, peneliti penelitian sampai pada tahap implementation (implementasi). Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya.

Penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut, serta memvalidasi produk, dimana produk yang telah diciptakan kemudian akan diuji kevalidasiannya dan di uji coba sehingga dapat diketahui apakah produk tersebut layak untuk digunakan atau perlu adanya perbaikan sehingga produk layak digunakan.

Teknik analisis data dalam pengembangan adalah kualitatif dan kuantitatif, dalam data kualitatif dilihat melalui saran, tanggapan serta kritik dari dosen

pembimbing, dosen ahli serta guru dan peserta didik. Sedangkan data kuantitatif berupa perolehan angka yang dihasilkan dari skor validasi para ahli dan skor data angket yang terkumpul dari ahli materi, dan ahli media dianalisis menggunakan rumus ;

$$\text{Skor Empiris (\%)} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Skala pengukuran dalam penelitian ini mengacu pada skala likert ( *Likert Scale* ), dimana masing dibuat dengan menggunakan skala 1-5 kategori jawaban, yang masing-masing jawaban diberi skor atau bobot yaitu banyaknya skor antara 1 sampai 5, dengan rincian seperti tertulis pada table berikut ini;

**Tabel 3.8 Kriteria Penilaian ( Sumber : Sugiyono, 2015:144)**

<b>Presentase</b>	<b>Kriteria</b>
1% - 24%	Tidak efektif
25% - 49%	Kurang efektif
50% - 74%	Cukup efektif
75% - 100%	Efektif

Kepraktisan berdasarkan penilaian kelayakan media melalui respon siswa. Berikut rumus yang digunakan menurut Erman Suherman (2016:47)

$$\text{Presentasi nilai rata-rata (NR)} = \frac{\text{Nilai yang diperoleh}}{\text{NRS maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

Nilai yang diperoleh = Total nilai respon siswa pada setiap item pertanyaan

NR maksimu = Banyaknya seluruh responden

**Tabel 3.9. Kategori kepraktisan respon siswa**

<b>Kategori</b>	<b>Rentang Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
5	$81\% \leq \text{NR} \leq 100\%$	Sangat Praktis
4	$61\% \leq \text{NR} \leq 80\%$	Praktis
3	$41\% \leq \text{NR} \leq 60\%$	Cukup Praktis
2	$21\% \leq \text{NR} \leq 40\%$	Kurang Praktis
1	$0\% \leq \text{NR} \leq 20\%$	Sangat Kurang

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Penelitian pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS ini dilakukan di kelas IV SDN 1 No. 101750 Uak Tano dengan tujuan untuk menghasilkan suatu media pembelajaran interaktif pada materi kearifan lokal. Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan model desain sistem pengembangan ADDIE, langkah-langkah pembuatan pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal meliputi tahapan *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi) adalah sebagai berikut :

##### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap pertama pada penelitian ini adalah *analysis* (analisis). Pada tahap ini yang dilakukan adalah melakukan analisis kebutuhan dan analisis karakteristik siswa. Hasil yang diperoleh tahap ini adalah :

###### a) Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan untuk melihat sejauh mana pembelajaran IPS dikelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano. Pada tahap ini peneliti melakukan diskusi dengan guru yang menjadi rekan dalam penelitian ini. Hasil diskusi ditemukan permasalahan mengenai bahan ajar pada mata pelajaran IPS yang merupakan mata pelajaran sulit bagi siswa. Siswa sangat minim dalam meminati pembelajaran IPS dibandingkan dengan pelajaran yang lain dikarenakan bosan dengan metode pembelajaran yang diterapkan guru sekolah dengan metode ceramah dan kelompok saja. Selain itu, bahan pembelajaran yang monoton seperti buku guru maupun buku siswa pada umumnya memberikan kejenuhan pada otak anak dalam memahami dan menyerap materi yang diberikan guru dan disajikan dalam buku pelajaran tersebut. Setelah selesai berdiskusi terkait permasalahan

yang muncul, maka guru menyepakati untuk menggunakan media interaktif yang berbentuk prezi pada materi kearifan lokal sebagai alternative pemecah masalah pada mata pelajaran IPS bagi siswa kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano. Guru kelas juga mengungkapkan adanya beberapa faktor yang menyebabkan masalah diatas yaitu kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran dikarenakan guru jarang menggunakan media pada proses pembelajaran.

Berdasarkan apa yang ditemukan dilapangan, perlu dikembangkan bahan ajar berupa media interaktif yang berbentuk prezi yang dapat memfasilitas siswa untuk lebih aktif dalam penguasaan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS di kelas IV SDN No.101750 Ulak Tano. Dengan adanya media interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa untuk paham dalam pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.

## 2. *Design* (desain)

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *design* atau desain. Tahap desain produk ini merupakan tahap pembuatan media pembelajaran yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif yang berbentuk prezi pada materi kearifan lokal. Desain produk media pembelajaran yang akan dikembangkan ini dapat dilakukan melalui *website* Prezi.com. *Website* ini menggunakan fitur ZUI (*Zooming Using Interface*) yang dapat memperbesar dan memperkecil tampilan media, selain itu juga menggunakan teknik *zoom-in*, *zoom out* untuk perpindahan tiap *slide* sehingga menampilkan media pembelajaran yang menarik dan dramatis.

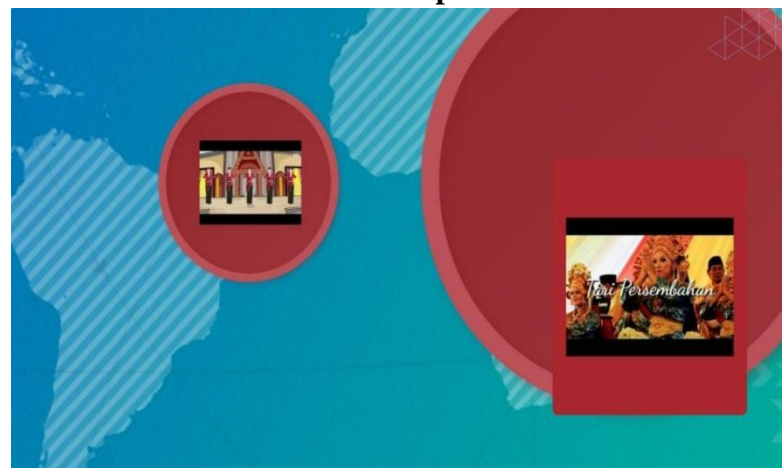
Berikut ini adalah hasil desain multimedia interaktif berbasis kearifan lokal yang akan ditampilkan dikelas IV dalam pembelajaran IPS :

**Gambar 4.1 Tampilan Utama Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal**



*Sumber : Peneliti*

**Gambar 4.2 Tampilan Slide**



*Sumber : Peneliti*

Pada gambar desain media interaktif berbentuk prezi diatas dapat menyajikan materi pembelajaran mengenai tentang kearifan lokal di Sumatera Utara. Tampilan utama media prezi ini dapat menampilkan keseluruhan komponen media, yaitu Pengertian Kearifan Lokal, Suku, Baju Adat dan Rumah Adat, Kesenian, Upacara Adat, Agama dan Kepercayaan dan Quis.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah tahap *development* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media interaktif yang sudah di desain. Selain mendapatkan kelayakan,



multimedia interaktif berbasis kearifan lokal direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Validator terdiri dari 2 dosen dan 1 ibu guru wali kelas IV yaitu : Erlinawati Hasibuan S.Pd. sebagai guru ahli materi, Dr. Lili Hidayat Pulungan .,M.Pd sebagai dosen ahli media dan Amin Basri .,M.Pd sebagai dosen ahli bahasa.

a. Validasi Ahli Materi

Penilaian validasi ahli materi adalah menilai isi materi pembelajaran yang terdapat pada produk pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal, yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Erlinawati Hasibuan S.Pd. selaku guru kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano. Validasi ahli materi berupa pernyataan tentang kriteria penilaian materi dan komentar maupun saran sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif yang berupa skor digunakan untuk menentukan kelayakan, sedangkan data kualitatif yang berupa saran digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Kedua data tersebut akan dideskripsikan menjadi analisis deskriptif. Validasi pada ahli materi yaitu perbaikan pada tanggal 17 Juni 2023 pengajuan perbaikan dan penilaian diperoleh produk layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 4.1 Hasil Uji Ahli Materi**

No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diminati	Skor
1	Kesesuaian Materi dengan KD	Kesesuaian materi dengan indicator dan tujuan pembelajaran	4
		Kesesuaian urutan materi sesuai dengan urutan indikator dan tujuan pembelajaran	5
		Kesesuaian prinsip pengembangan media pembelajaran	4
2	Keakuratan Materi	Keakuratan konsep dan definisi terhadap multimedia interaktif berbasis kearifan lokal	5
		Keakuratan soal-soal yang diberikan dalam pembelajaran	5
		Penyajian contoh akurat yang mudah dipahami dan sesuai dengan materi peserta didik	5

		Penggunaan soal-soal yang mencakup materi pelajaran peserta didik	4
3	Mendorong Keingintahuan	Menumbuhkan pertanyaan pada peserta didik mengenai tentang kearifan lokal	5
		Berfikir kritis pada peserta didik sesuai media pembelajaran	5
Skor yang diperoleh		42	
Skor maksimal		45	
Skor empiris		$\text{Skor empiris (\%)} = \frac{42}{45} \times 100$ $= 93\%$	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan hasil validasi materi diatas yang sudah diberikan oleh ahli materi menunjukkan bahwa materi yang ditampilkan sangat valid dengan persentase nilai 93% kriteria sangat valid. Berdasarkan validasi ahli materi menyatakan bahwa “layak digunakan penelitian tanpa revisi”

#### b. Validasi Ahli Media

Produk yang sudah selesai selanjutnya dilakukan validasi pada produk ini dilakukan menggunakan lembar kuisionar yang didalamnya memuat aspek-aspek penilaian, serta berisi komentar dan saran sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Validasi produk dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu Dr. Lilik Hidayat ,M.Pd yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, diminta untuk menjadi validator karena memiliki kemampuan lebih dalam bidang penilaian produk, sehingga penelitian pengembangan ini membutuhkan saran yang membangun dari dosen tersebut. Dilakukan validasi pada tanggal 19 Juni 2023.

Kriteria aspek ini peneliti dapatkan dari beberapa sumber dan disesuaikan dengan aspek media yang dihasilkan dan analisis kebutuhan dilapangan. Hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif yang berupa skor digunakan untuk menentukan kelayakan media, sedangkan data kualitatif yang berupa saran digunakan untuk memperbaiki produk yang dikembangkan. Kedua data tersebut

dapat dideskripsikan menjadi analisis deskriptif. Sebelumnya desain pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini telah direvisi sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan oleh ahli validasi. Hal ini bertujuan dalam penyempurnaan desain agar dapat digunakan secara layak bagi para siswa kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano. Berikut ini adalah tampilan dari desain media interaktif dengan menggunakan prezi sebelum dan sesudah di revisi oleh ahli media sebagai berikut :

**Tabel 4.2 Hasil Uji Ahli Media**

No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diminati	Skor
1	Tampilan Program	Kesesuaian tampilan cover dan menu dengan isi materi	5
		Konsistensi tata letak tiap slide	5
		Kualitas tampilan pada multimedia interaktif sangat menarik	5
		Kesesuaian warna background dengan warna tampilan	5
		Kemenarikan sajian gambar, animasi dan video didalam media interaktif	5
		Kesesuaian gambar, animasi dan video dengan materi	4
		Kualitas interaksi media interaktif dengan pengguna	5
2	Media	Menarik perhatian siswa	5
		Kemenarikan materi	5
		Kejelasan petunjuk dan gambar pada penggunaan media	5
		Tampilan media interaktif cukup detail sesuai materi	5
Skor yang diperoleh		54	
Skor maksimal		55	
Skor empiris		$\text{Skor empiris (\%)} = \frac{54}{55} \times 100$ $= 98\%$	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan hasil validasi materi diatas yang sudah diberikan oleh ahli media menunjukkan bahwa media yang ditampilkan sangat valid dengan persentase nilai

98% kriteria sangat valid. Berdasarkan validasi ahli materi menyatakan bahwa “layak digunakan penelitian tanpa revisi” dan dapat digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

c. Validasi Ahli Bahasa

Pada pengujian selanjutnya adalah validasi ahli bahasa yaitu produk yang sudah selesai, selanjutnya dilakukan validasi menggunakan lembar kuisionar yang didalamnya memuat aspek-aspek penilaian, serta berisi komentar dan saran sebagai evaluasi untuk diperbaiki. Validasi produk dilakukan oleh satu dosen ahli yaitu Amin Basri ,M.Pd yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, diminta untuk menjadi validator karena memiliki kemampuan lebih dalam bidang penilaian produk bagian bahasa, sehingga penelitian pengembangan ini membutuhkan saran yang membangun dari dosen tersebut. Dilakukan validasi pada tanggal 20 Juni 2023.

**Tabel 4.3 Hasil Uji Ahli Bahasa**

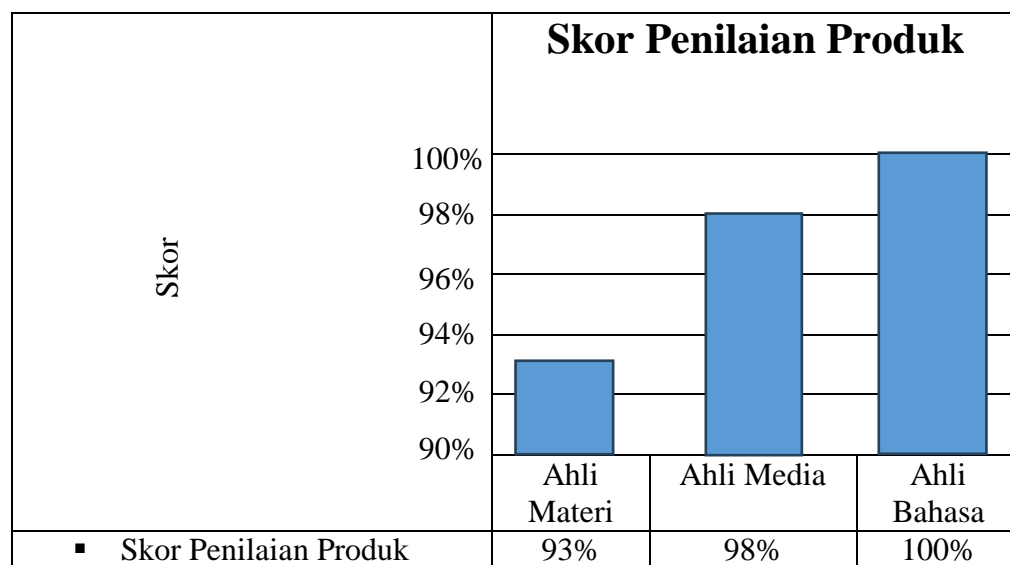
No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diminati	Skor
1	Tampilan Bahasa	Kejelasan bahasa	5
		Ketepatan struktur kalimat	5
		Keefektifan kalimat	5
		Ketepatan pemilihan jenis dan huruf	5
		Keterbacaan teks	5
		Ketepatan pemilihan kata	5
		Ketepatan pengaturan baris jarak	5
		Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa	5
Skor yang diperoleh		40	
Skor maksimal		40	
Skor empiris		$\text{Skor empiris (\%)} = \frac{40}{40} \times 100$ $= 100\%$	
Kriteria		Sangat Valid	

Berdasarkan hasil validasi bahasa diatas yang sudah diberikan oleh ahli bahasa menunjukkan bahwa bahasa yang ditampilkan sangat valid dengan

persentase nilai 100% kriteria sangat valid. Berdasarkan validasi ahli materi menyatakan bahwa “layak digunakan penelitian tanpa revisi”.

Berdasarkan hasil validasi yang telah diperoleh dari validator maka produk layak dan dapat digunakan dalam penelitian ini untuk dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPS dengan berbasis kearifan lokal. Berikut ini adalah grafik yang menunjukkan hasil skor penilaian produk pada uji ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

**Tabel 4.4 Hasil Penilaian Produk Dari Validator**



#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahapan implementasi ini pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dilakukan pada hari senin tanggal 23 Juni 2023. Pelaksanaan ini dimulai pada pertemuan pertama dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2 x 35 menit) yaitu dari pukul 07.30 - 09.00 WIB. Materi yang dibahas adalah mengenai kearifan lokal di Sumatera Utara dengan menggunakan multimedia interaktif.

Kegiatan pembelajaran diawali dengan mengucapkan salam. Semua siswa menjawab salam dengan serentak dan penuh semangat. Menanyakan kabar siswa dan siswa berdoa bersama agar diberi kelancaran dan ilmu yang bermanfaat dalam

proses pembelajaran. Mengajak siswa bermain Ice Breaking yaitu tepuk fokus dan tepuk konsentrasi sebelum pembelajaran dimulai agar siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran. Melakukan apersepsi tentang materi pembelajaran yaitu tentang kearifan lokal. Menyampaikan kepada siswa tujuan pembelajaran hari ini adalah belajar tentang kearifan lokal di Sumatera Utara.



**Gambar 4.3 Penyampaian Media interaktif berbasis kearifan lokal kepada siswa**

Peneliti menjelaskan kepada siswa mengenai kearifan lokal di Sumatera Utara melalui media interaktif berbentuk prezi yang telah dibuat. Siswa memperhatikan dengan baik gambar yang disediakan oleh peneliti. Pembelajaran ini dapat menarik minat siswa untuk memperhatikan karena media interaktif ini berisikan materi yang disajikan dengan gambar, video maupun warna pilihan yang bervariasi sehingga memberikan kenyamanan dan rasa senang bagi siswa kelas 4 SDN 1 No.101750 Ulak Tano dengan mata pelajaran IPS.



**Gambar 4.4 Keaktifan Siswa Pada Saat Pembelajaran Langsung**

Dari gambar diatas terlihat jelas aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran pada materi kearifan lokal dengan menampilkan media interaktif yang berbentuk prezi sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan senang, aktif dan tidak membosankan pada mata pelajaran IPS.



**Gambar 4.5 Diskusi Team Kelompok**

Pada gambar diatas siswa telah dibagikan dalam beberapa kelompok untuk berdiskusi dan menjawab quis yang peneliti berikan kepada siswa mengenai kearifan lokal di Sumatera Utara tersebut. Lalu siswa bekerjasama dalam memecahkan masalah yang diberikan oleh peneliti yang bertujuan agar siswa dapat melatih polapikir dan daya ingat anak dalam pembelajaran IPS.



**Gambar 4.6 Perwakilan Team Kelompok Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi**

Hasil kerja team kelompok akan disampaikan oleh perwakilan dari setiap kelompok. Dalam hal ini, siswa diminta untuk menjelaskan hasil diskusi didalam team mengenai tentang kearifan lokal di Sumatera Utara.

Oleh karena itu implementasi pengembangan ini dalam hal ini dimaksudkan untuk menguji kepraktisan produk yang telah dikembangkan. Beberapa tahap implementasi produk dapat dilihat dari respon siswa yang diberikan dalam bentuk kuesionar untuk mengukur kepraktisan siswa dengan adanya produk berupa pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal untuk kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano. Beberapa tahap penilaian produk yaitu sebagai berikut :

- 1) Uji coba produk meliputi coba kepraktisan pendidik dengan mengambil 1 responden guru kelas.
- 2) Uji coba kepraktisan siswa dengan jumlah responden sebanyak 30 ( empat puluh tiga) orang siswa yang diambil dari kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano. Adapun hasil dari instrumen uji coba kepraktisan sebagai berikut :

a. Hasil Uji Coba Kepraktisan Pendidik

Uji coba kepraktisan media pembelajaran ini dilakukan oleh 1 orang guru, yaitu wali kelas IV. Hasil uji coba kepraktisan pendidik terhadap media pembelajaran ini menggunakan instrumen berupa angket, sebagai berikut :

**Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Kepraktisan Pendidik**

No	Aspek yang dinilai	Skor
1	Tampilan halaman cover media menarik	5
2	Setiap judul dalam media ditampilkan dengan jelas sehingga dapat menggambarkan isi media	5
3	Penempatan tata letak (judul, teks dan gambar)	4
4	Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran	5
5	Keberadaan gambar dan video dalam	5



	media dapat menyampaikan isi materi	
6	Perpaduan antara gambar dengan tulisan dalam media menarik perhatian siswa	5
7	Media menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5
8	Materi yang disajikan dalam media mencakup semua materi yang terkandung dalam standar kompetensi	5
9	Indikator pembelajaran pada media sesuai dengan SK dan KD	5
10	Materi pada media mudah dipahami siswa	5
11	Media menggunakan struktur kalimat yang jelas	4
Skor yang diperoleh	53	
Skor maksimal	55	
Skor empiris	$\text{Skor empiris (\%)} = \frac{53}{55} \times 100$ $= 96\%$	
Kriteria	Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil uji coba pendidik diatas yang sudah diberikan kepada wali kelas IV menunjukkan bahwa media pembelajaran valid dengan persentase nilai 96% kriteria sangat praktis.

Dengan demikian media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon wali kelas IV untuk diterapkan dan sangat layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

#### b. Hasil Uji Coba Kepraktisan Siswa

Uji coba kepraktisan dilakukan setelah media pembelajaran divalidasi oleh oleh tim ahli. Multimedia interaktif diuji coba untuk mengetahui respons peserta didik terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan dan diperoleh dari angket respons pesesrta didik. Uji coba respons peserta didik ini dilakukan dengan cara menyebar angket respons peserta didik. Adapun hasil dari uji coba kepraktisan respons peserta didik ialah sebagai berikut :

**Tabel 4.6 Hasil Uji Kepraktisan Siswa**

No	Responden	Data Mentah	Nilai
1	Rahmat	88	2,93
2	Wahid	91	3,03
3	Riski	92	3,07
4	Fikri	96	3,20
5	Akbar	94	3,13
6	Sahman	93	3,10
7	Nia salsa	96	3,20
8	Nadia	98	3,27
9	Mergi	94	3,13
10	Raisyah	92	3,07
11	Mira	93	3,10
12	Aisyah	87	2,90
13	Rani	98	3,27
14	Hasana	97	3,23
15	Aini	93	3,10
16	Ryan	93	3,10
17	Lutfih	97	3,23
18	Kepin	93	3,10
19	Peri	97	3,23
20	Cia	96	3,20
21	Anif	96	3,20
22	Mely	93	3,10
23	Uswa	92	3,07
24	Keyra	97	3,23
25	Adira	93	3,10
26	Ayana	86	2,87
27	Nayla	98	3,27
28	Athaya	96	3,20
29	Dewi	94	3,13
30	Rani	97	3,23
Skor yang diperoleh		2820	94.00
Persentasi nilai rata-rata (NR)		$\text{Persentasi} = \frac{2820}{30} \times 100$ $= 94\%$	
Kriteria		Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan hasil dengan persentase nilai 94% kriteria sangat praktis. Hal tersebut berarti hasil respons peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS. Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif masuk dalam kategori sangat baik dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Hal uji coba kepraktisan ini digunakan sebagai produk akhir dari pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini dilakukan revisi produk, revisi produk dilakukan untuk perbaikan dalam kondisi sebenarnya. Saat menguji penggunaan suatu produk, peneliti sebagai produsen produk harus selalu mengevaluasi bagaimana kinerja produk sesuai dengan sistem kerja dalam hal ini. Adapun pembahasan mengenai revisi produk yang dilakukan dengan menyesuaikan dari komentar dan masukan dari validator sebagai berikut:

##### a. Revisi produk berdasarkan ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.







Adapun beberapa komentar dan saran perbaikan dari 3 validator, sebagai berikut:

- 1) Validator materi memberikan komentar dan saran terkait materi yang disajikan pada produk yang terlalu memuat materi tidak penting, sehingga validator meminta untuk mengkaji ulang materi menjadi lebih rinci dan sesuai pada kompetensi yang digunakan. Kemudian, soal yang digunakan kurang mengasah kemampuan berpikir siswa. Validator menyarankan untuk menggunakan soal-soal yang dibuat berdasarkan HOTS (*Higher Order Thinking Skill*)

- 2) Validator desain media memberikan komentar dan saran terkait tata letak slide dan tema yang kurang tepat , validator juga menyarankan untuk mengganti beberapa perpaduan tema yang kurang sesuai untuk siswa Sekolah Dasar.Selain itu, validator juga meminta untuk lebih memperhatikan penyajian materi pada produk, materi akan lebih menarik bila disajikan dengan tampilan singkat serta dalam bentuk poin-poin agar siswa tidak jenuh dalam memahami materi.
- 3) Validator bahasa menyarankan untuk memperbaiki kalimat-kalimat pada materi yang kurang sesuai untuk pemahaman siswa Sekolah Dasar. Validator juga memberikan komentar terkait tanda baca yang tidak sesuai dengan EYD.

b. Hasil revisi produk

Berikut hasil akhir produk setelah melakukan revisi.

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
	
	

## B. Pembahasan Hasil

### 1. Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal di Kelas IV SDN No.101750 Ulak Tano.

Media pembelajaran interaktif merupakan media pembelajaran yang dibuat untuk mengembangkan pengetahuan siswa dengan cara mencari informasi dan media ini sangat membantu guru dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa dan kreativitas siswa. Peserta didik dalam tahap pembelajaran awal membutuhkan media yang menarik dalam menyampaikan informasi untuk memahami suatu materi dalam pembelajaran. Hal ini menarik peneliti untuk mendesain suatu bentuk materi yang dapat dinikmati dan dipahami oleh siswa secara visual yang dapat membantu proses belajarnya. Sehingga media interaktif yang sudah disediakan akan mempercepat pemahaman anak terhadap suatu materi pelajaran.



**Gambar 4.7 Multimedia Interaktif berbasis Kearifan Lokal**

Dari gambar diatas adalah produk media interaktif yang telah peneliti desain untuk digunakan siswa dalam memahami pembelajaran IPS dengan materi kearifan lokal di Sumatera Utara.

## **2. Kelayakan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano**

Kesesuaian materi yang diberikan guru kepada murid harus mencerminkan dari rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dirancang. Dalam pelaksanaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal harus mencakup indikator dari RPP tersebut yaitu mengenali suatu kearifan lokal terutama keragaman suku di Sumatera Utara. Apabila materi yang akan dibawakan sudah sesuai, maka tahapan selanjutnya adalah memastikan bahwa media layak digunakan di dalam kelas. Salah satu metode yang mampu membuat suasana pembelajaran yang menarik, memotivasi siswa dan menyenangkan ketika siswa mempelajari materi dengan menggunakan media interaktif berbentuk prezi tersebut.

Hasil kelayakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dapat dinilai dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Setelah dilakukan uji coba oleh ahli materi yang dilakukan oleh Ibu Erlinawati Hasibuan S.Pd selaku guru wali kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano dengan memberikan saran yang diberikan, maka seluruh butir pada aspek penyajian dinilai "Sangat Valid" oleh ahli materi sesuai dengan perolehan skor 45 dengan rata-rata adalah 93%. Berdasarkan validasi, dosen ahli materi menyatakan bahwa sangat layak untuk digunakan dalam penelitian ini.

Selanjutnya kelayakan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dalam penilaian ahli media, diketahui bahwa perolehan skor dari dosen ahli media terhadap aspek ini setelah dilakukannya validasi nilai "Sangat Valid" oleh ahli media dengan perolehan skor 54 dengan rata-rata 98%, maka persetujuan dari dosen ahli media bahwa produk ini "layak digunakan tanpa perbaikan" dan dapat digunakan untuk pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran IPS bagi siswa. Penilaian ini dilakukan oleh Dr. Lilik Hidayat Pulungan.,M.Pd. yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penilaian berdasarkan uji ahli bahasa, maka diperoleh skor dari dosen ahli bahasa yaitu Amin Basri S.Pd.I.M.Pd yang merupakan dosen di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, setelah dilakukan validasi nilai "Sangat Valid" oleh ahli bahasa dengan perolehan skor 40 dengan rata-rata 100%, maka persetujuan dari dosen ahli bahasa bahwa produk ini "layak diuji cobakan dilapangan dengan revisi" dan dapat digunakan untuk pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS bagi siswa.

Kelayakan dari penelitian pengembangan ini juga dapat dilihat berdasarkan hasil respon siswa yang diberikan dalam bentuk kuesioner untuk mengukur kepraktisan siswa dengan adanya produk berupa pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal untuk kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano. Berdasarkan hasil uji coba pendidik diatas yang sudah diberikan kepada wali kelas IV menunjukkan bahwa media pembelajaran valid dengan persentase nilai 96% kriteria sangat praktis. Oleh karena itu media pembelajaran berhasil mencapai tujuannya untuk melihat respon wali kelas IV untuk diterapkan dan sangat layak digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar.

Uji coba kepraktisan dilakukan setelah media pembelajaran divalidasi oleh oleh tim ahli. Multimedia interaktif diuji coba untuk mengetahui respons peserta didik terhadap multimedia interaktif yang dikembangkan dan diperoleh dari angket respons pesesrta didik. Uji coba respons peserta didik ini dilakukan dengan cara menyebar angket respons peserta didik. Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan hasil dengan persentase nilai 94% kriteria sangat praktis. Hal tersebut berarti hasil respons peserta didik terhadap multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS. Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif masuk dalam kategori sangat baik dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No.101750 Ulak Tano.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian ardini dkk, 2022 menyatakan bahwa penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran software prezi ini siswa menjadi ingin tahu lebih dan antusias mengikuti pembelajaran, serta situasi pembelajaran yang terlihat interaktif dan mengacu terhadap 21 Responden yaitu semua siswa kelas v maka di dapatkan hasil bahwa 85% responden menjawab keseluruhan angket dengan jawaban ya, ketika melaksanakan pembelajaran dengan bermediakan software prezi presentation. Maka dengan perolehan rerata 70% media pembelajaran software prezi pada materi IPS kelas V mudah dan praktis untuk dibuat dan diimplementasikan.

Hasil penelitian sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Reza Mardiansyah menyatakan bahwa " hasil uji lapangan di sekolah menengah Asta negeri 7 Palembang diperoleh nilai 78,7 dari jumlah 0% jumlah yang mencapai kriteria ketuntasan minimal menjadi 36 siswa atau 92.6 % mencapai ketuntasan minimal (KKM) hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran media berbasis prezi pada mata pelajaran sejarah untuk kelas X sekolah menengah atas dinyatakan valid dan efektif bagi peserta didik.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Abdul Rofiq tahun 2019 menyatakan bahwa " hasil uji coba lapangan 94,2% yang berada pada kategori sangat baik dan dimana efektivitas hasil pengembangan media multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS menunjukkan signifikan yang diperoleh adalah  $t\text{-hitung} = 12,72 > t\text{-tabel} = 2,0004$ . Ini berarti multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPS efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan beberapa keunggulan dari media interaktif yang berbentuk prezi yaitu memudahkan guru dalam penyajian materi dan dapat mempermudah pemahaman siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar hal ini terlihat adanya suasana baru dalam hal penyajian materi tersebut.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano. bahwa berdasarkan model pengembangan ADDIE yang telah dilakukan, pada tahap pertama diketahui *analysis* (analisis) dari penelitian ini adalah kurang aktifnya siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS dan bahan ajar yang monoton dan kaku yang digunakan sehingga siswa merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sementara itu, karakteristik siswa sekolah dasar adalah menyukai pembelajaran dengan semenarik mungkin sehingga tidak menimbulkan kejenuhan. Dengan demikian peneliti melakukan pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal. Pada tahap kedua hasil *design* (desain) yang digunakan dapat mencantumkan gambar maupun video mengenai tentang kearifan lokal di Sumatera Utara. Tahap ketiga Hasil *development* (pengembangan) pada produk dilakukan dengan hasil uji validasi yang dilakukan pada validator yaitu dosen ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Pada tahapan keempat *implementation* (implementasi) pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS dilakukan pada hari senin tanggal 23 Juni 2022. Guru melakukan apersepsi tentang materi pembelajaran terkait dengan kearifan lokal di Sumatera Utara, dilanjutkan dengan siswa berdiskusi kelompok dan mempresentasikan hasil diskusi yang diwakili oleh satu orang. Adapun tahap terakhir yaitu tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap ini dilakukan revisi

produk penilaian media interaktif dalam aspek kepraktisan dapat dilihat dari pengisian angket respon siswa.

2. Kelayakan pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS memiliki kesesuaian materi dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang telah dirancang guru kepada siswa di dalam kelas. Dalam pelaksanaan media interaktif harus mencakup indikator dari RPP tersebut yaitu mengidentifikasi kearifan lokal di Sumatera Utara. Hasil kelayakan media interaktif berbasis kearifan lokal dapat dinilai berdasarkan validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.

Pada penilaian ahli materi seluruh butir pada aspek penyajian dinilai sangat valid oleh ahli materi sesuai dengan perolehan skor 42 dengan rata-rata adalah 93%. Pada penilaian ahli media dengan perolehan skor 54 dengan rata-rata 98% dengan aspek penyajian dinilai sangat valid dan pada penilaian ahli bahasa dinilai sangat valid oleh ahli bahasa dengan perolehan skor 40 dengan rata-rata 100%, maka persetujuan dari dosen ahli bahasa bahwa produk ini “layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi”

3. Hasil analisis yang telah peneliti lakukan dengan pengembangan multimedia interaktif sebagai bahan ajar pada mata pelajaran IPS ini membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pada materi kearifan lokal. Hal ini menjadikan siswa secara aktif berusaha memahami materi yang ada, bekerjasama dalam kelompok, maupun individu, dan berani bertanya jawab dan mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas. Penerapan media interaktif pada pelajaran IPS Siswa menjadi lebih aktif dalam memperhatikan guru dan siswa berani mempertanyakan hal-hal yang jauh lebih dalam mengenai materi. Dengan demikian, siswa memiliki pola pikir dan cara analisis yang kritis dengan adanya media interaktif pada materi kearifan lokal tersebut, maka produk media interaktif

yg berbasis prezi ini dapat dikatakan sukses dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS di SDN 1 no. 101750 Ulak Tano. Dengan demikian pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS sangat praktis. Hasil uji coba dengan kepraktisan respon siswa dengan skor yang diperoleh 2820 dengan nilai rata-rata 94% kriteria dinyatakan sangat praktis dan hasil uji coba kepraktisan pendidik skor yang diperoleh 53 dengan nilai rata-rata 96% kriteria dinyatakan sangat praktis.

Dengan Hasil uji coba dengan guru dan siswa secara keseluruhan menunjukkan tanggapan yang baik terhadap penggunaan multimedia interaktif yang berbentuk prezi pada materi kearifan lokal.

## **B. Saran**

Dengan menggunakan Pengembangan multimedia interaktif diketahui bahwa dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPS dengan pengembangan multimedia interaktif yang menarik. Setelah melakukan penelitian Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran IPS di SDN 1 No.101750 Ulak Tano, maka peneliti menyarankan agar dalam kegiatan pembelajaran diharapkan guru menggunakan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat mengatasi suasana pasif saat proses pembelajaran berlangsung , sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

Dalam pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan siswa lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif agar siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah dijelaskan guru. penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang ingin meneliti kembali tentang pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Rusydi, *Dr. Rusydi Ananda, M.Pd*, 2019
- Aryaningrum, Kiki, and Rafika Erliana Pratama, 'Penggunaan Internet Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS', *Harmony*, 2.2 (2017), 10–27
- Astriani, Siska Ana, 'Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran', *Universitas Nurul Jadid*, 2018, 1–13
- Dayyana, Sinta, Universitas Negeri Semarang, Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana, Teks Deskripsi, Teks Deskripsi, and others, 'Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Bermuatan Budaya Lokal', *Jurnal Sastra*, 11.2 (2022), 163–77  
<<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick/article/viewFile/1540/1560>>
- Ditama, Viandhika, Sulistyو Saputro, and Agung Nugroho Catur S, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Program Adobe Flash Untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam Sma Kelas Xi', *Jurnal Pendidikan Kimia Universitas Sebelas Maret*, 4.2 (2015), 23–31
- Fajar, Nafa Karunia, 'Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Budaya Pada Muatan Pembelajaran Ips Kelas V Sdn Kalipancur 02 Semarang', 2020, 1–195
- Fatikh, 'Media Pembelajaran', *Jurnal Studi Islam*, 14.2 (2019), 87–99  
<<http://ejournal.kopertais4.or.id>>
- fika agusti, 'Media Pembelajaran', *Eprints.Umm.Ac.Id*, 2014, 10–36
- Fitriana, 'Media Pembelajaran', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2021, 2013–15
- Fujianti, Widi, 'Pembelajaran Ips Terpadu Berbasis Kearifan Lokal Di Smp Salafiyah Darul Falah Pagutan Mataram Tahun Ajaran 2020/2021', *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local.*, 1.69 (2021), 5–24  
<[http://etheses.uinmataram.ac.id/2192/1/Windi\\_Fujianti\\_170105051.pdf](http://etheses.uinmataram.ac.id/2192/1/Windi_Fujianti_170105051.pdf)>
- Gide, André, 'Pengembangan Media Interaktif', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2018, 5–24
- Hasan, Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrinTasdin;, *Media Pembelajaran, Tahta Media Group*, 2021

- Hasanah, Sitti Aliffatul, Anang Santoso, and Furaidah Furaidah, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kebudayaan Lokal Pada Tema Indahnya Kebersamaan Untuk Siswa Kelas IV', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5.10 (2021), 1485 <<https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i10.14138>>
- Hopeman, Teofilus Ardian, Nur Hidayah, and Winda Arum Anggraeni, 'Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar', *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1.3 (2022), 141–49 <<https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>>
- Hukum, Perlindungan, Bagi Pemilik, Merek Atas, Penggunaan Logo, Taksi Blue, Bird Tanpa, and others, *Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember*, 2020
- Husna, Miftahul, I Nyoman Sudana Degeng, and Dedi Kuswandi, 'Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar', *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, Tema 1.Nomor 7 (2017), 34–41 <<https://core.ac.uk/download/pdf/267023797.pdf>>
- Isnarto, Abdurrahman, and Sugianto, 'Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Sekolah', *Jurnal Profesi Keguruan*, 3.2 (2017), 244–52 <<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/14274/7739>>
- Jeklin, Andrew, 'Pembelajaran Ips Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Pembentuk Pendidikan Karakter Di Sekolah', July, 2016, 1–23
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, and Aulia Nur Tanzila, 'Konsep Dasar Media Pembelajaran', *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1.1 (2020), 34–43 <<https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>>
- Kasman, 'Pengembangan Teknologi Multimedia Pembelajaran', *Jurnal Pendais*, 2.2 (2020), 137–48 <<https://uit.e-journal.id/JPAIs/article/download/938/727/>>
- Luqyana, Selly Nada, 'Pendidikan Berbasiskearifan Local Sebagai Pengembangan Karakter Melalui Pendidikan Ips', 2022
- Mahara, Siti, Br Ginting, Jurusan Pendidikan, Dasar Program, Pascasarjana Universitas, Negeri Medan, and others, 'PERAN GURU DALAM MENERAPKAN NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4 . 0 PADA PESERTA DIDIK PENDAHULUAN Saat Ini Perkembangan Zaman Semakin Maju , Menyebabkan Membawa Perubahan Yang Signifikan Diberbagai Sektor Khususnya Dibidang Pendidikan .'

- Maimunah, Maimunah, 'Metode Penggunaan Media Pembelajaran', *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5.1 (2016) <<https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>>
- Manurung, Purbatua, 'Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19', *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14.1 (2021), 1–12 <<https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>>
- Marifah, Siti, and Nurrohmatul Amaliyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide Pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 6.4 (2022), 7563–72 <<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3596>>
- Mustika, Mustika, Eka Prasetya Adhy Sugara, and Maissy Pratiwi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle', *Jurnal Online Informatika*, 2.2 (2018), 121 <<https://doi.org/10.15575/join.v2i2.139>>
- Najib, Dinar Khoirun, Saida Ulfa, and Sulthoni, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Kearifan Lokal Banyuwangi Untuk Siswa Kelas V', *JKTP Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2.1 (2019), 75–81
- Nopriyanti, Nopriyanti, and Putu Sudira, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK', *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5.2 (2015) <<https://doi.org/10.21831/jpv.v5i2.6416>>
- Novitasari, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar', 3.1 (2016), 1622–33
- Nurrohmah, Maisaroh Farida, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8 (2018), 749–59 <<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/10797%0Ahttps://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/download/10797/10346>>
- Parni, 'Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar', *Cross-Border: Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3.2 (2020), 96–105
- Praheto, Biya Ebi, Andayani, Muhammad Rohmadi, and Nugraheni Eko Wardani, 'Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Di PGSD', *The 1st Education and Language International Conference Proceedings Center for International Language Development of Unissula (ELIC 2017)*, 2017, 173–77 <<http://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ELIC/article/view/1224>>

- Prastya, Agus, 'Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Bagi Seorang Guru', *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru VIII Tahun 2016: Tantangan Profesionalisme Guru Di Era Digital*, VIII.November (2016), 294–302 <<http://repository.ut.ac.id/id/eprint/6518>>
- Rahman, Abdur, and Jamper I Nyoman, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS', *Jurnal Edutech Undiksha*, 8.1 (2020), 32 <<https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>>
- Rambe, N, M Fadli, M Yazid, and S Husni, 'Kajian Literatur Tentang Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Pada Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Sintaksis*, 4.04 (2022), 18–30 <<http://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/view/244%0Ahttps://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/Sintaksis/article/download/244/246>>
- Rofifah, Dianah, 'Starategi Guru Dalam Memilih Media Pembelajaran Di Masa Pandemi', *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2020, 12–26
- Rofiq, Abdul, Luh Putu Putri Mahadewi, and Desak Putu Parmiti, 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu', *Journal of Education Technology*, 3.3 (2019), 126 <<https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21732>>
- Setiawan, Debi Adis, Wahjoedi, and Siti Malikhah Towaf, 'Multimedia Interaktif Buku Digital 3D Pada Materi IPS Kelas IV Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3.9 (2018), 1133–41 <<http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>>
- Setiawan, Iyan, and Sri Mulyati, 'Mplementasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Ips', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7.2 (2020), 121 <<https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.121-133>>
- Shufa, Faela, Naela Khusna, and Sejarah Artikel, 'Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar : Sebuah Kerangka Konseptual', *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1.1 (2018), 48–53
- Soepomo, Prof, 'Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada Pengenalan Monumen Yogya Kembali Yogyakarta', *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 2.1 (2014), 342–53
- Suhendar, Akip, and Zaenal Mustofa, 'Media Pembelajaran Mengenal Bentuk Dan Warna Berbasis Multimedia Pada Ra Al A'raaf', *ProTekInfo(Pengembangan Riset Dan Observasi Teknik Informatika)*, 1.September (2017), 68–70 <<https://doi.org/10.30656/protekinfor.v1i0.35>>

- Sumianto, and Iis Aprinawati, 'Analisis Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19', *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1.2 (2021), 73–84 <<https://www.irje.org/index.php/irje/article/view/14>>
- Surayya, 'Tinjauan Media Pembelajaran', *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2021, 8–27
- Tafonao, Talizaro, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa', *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2.2 (2018), 103 <<https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>>
- Wahid, Abdul, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar', *Istiqra*, 5.2 (2018), 1–11
- Wahyuni, Indah, 'Pemilihan Media Pembelajaran', *Jurnal Pendidikan*, 1.1 (2018), 8 <<http://eprints.umsida.ac.id/3723/>>
- Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i, 'Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran', *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19.01 (2022), 61–78 <<https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium.>>
- M.Rusdi, 'Penelitian dan Pengembangan Kependidikan: *Konsep dan Sintesis Pengetahuan Baru/M.Rusdi-Ed.1,-Cet.1,-Depok; Rajawali Pers, 2018, xxvi, 316 hlm, 23 cm Bibliografi : hlm.283 ISBN 978-602-425-577-0*
- Fadilah, Aisyah, and Nasywa Atha Kanya, 'Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran', 1.2 (2023)
- Maulidina, Mochammad, Susilaningsih Susilaningsih, and Zainul Abidin, 'Pengembangan Game Based Learning Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar', *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4.2 (2018), 113–18 <<https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p113>>
- Sultan, Universitas, and Ageng Tirtayasa, 'Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar', 2.1 (2019), 470–77
- Hasan, Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrinTasdin,; *Media Pembelajaran, Tahta Media Group, 2021*
- Wahid, Abdul, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar', *Istiqra*, 5.2 (2018), 1–11
- Illahi, Tiaraayu rahmah, Wahyu Sukartiningsih, and Waspodo Tjipto Subroto, 'PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN MATERI JENIS-JENIS PEKERJAAN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS Mahasiswa



Program Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas Negeri Surabaya , Dosen Pascasarjana , Prodi Pendidikan Da', *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4.3 (2018)

Zahwa, Feriska Achlikul, and Imam Syafi'i, 'Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran', *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19.01 (2022), 61–78 <<https://www.journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.>

Maimunah, Maimunah, 'Metode Penggunaan Media Pembelajaran', *Al-Afkar : Jurnal Keislaman & Peradaban*, 5.1 (2016) <<https://doi.org/10.28944/afkar.v5i1.107>>

Silahuddin, Anang, 'Pengenalan Klasifikasi , Karakteristik , Dan Fungsi Media Pembelajaran Ma Al-Huda Karang Melati', *Ida aratul 'Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4.2 (2022), 162–75

# LAMPIRAN

**Lampiran 1****SILABUS**

**Satuan Pendidikan** : SDN 1 No 101750 ULAK TANO

**Kelas / Semester** : IV / 2

**Mata Pelajaran** : Ilmu Pengetahuan Sosial

**Materi Pembelajaran** : Kearifan Lokal

**Tahun Pelajaran** : 2023/2024

**Kompetensi Inti**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga,teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya,makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

4. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Kegiatan Belajar</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>Sumber Belajar</b>
<p>3.4 Menjelaskan arti bersatu dalam kearifan lokal di rumah, sekolah dan masyarakat.</p> <p>4.4 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa dilingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat sekitarnya.</p>	<p>1. Menjelaskan kearifan lokal yang ada di Sumatera Utara.</p> <p>2. Menyebutkan contoh kearifan lokal yang ada di Sumatera Utara</p>	<p>1. Keberagaman budaya / kearifan lokal di Sumatera Utara (rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, sistem religi, mata pencaharian, bahasa, suku dan sebagainya)</p> <p>2. Sikap saling menghormati dan melestarikan keberagaman budaya / kearifan lokal yang ada di Sumatera Utara</p>	<p>Peserta didik mengamati media yang ditampilkan oleh guru sambil mendengarkan penjelasan dari guru.</p> <p>Guru membagi kelompok yang beranggota 3-4 kelompok.</p> <p>Setelah mengamati media tersebut peserta didik diajak bertanya jawab tentang apa saja kearifan lokal yang ada di Sumatera Utara.</p> <p>Siswa berdiskusi dengan temannya tentang bentuk-bentuk keanekaragaman suku dan sebagainya</p>	3 JP	Buku Siswa kelas IV

**Lampiran 2****Rencana Pelaksanaan Pembelajaran****(RPP)**

**Satuan Pendidikan : SDN 1 No 101750 Ulak Tano**

**Kelas / Semester : IV / 2**

**Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Materi Pembelajaran : Kearifan Lokal**

**Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit**

**Tahun Pelajaran : 2023/2024**

**A. Kompetensi Inti**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## **B. Kompetensi DAN INDIKATOR**

### Kompetensi Dasar

- 3.5 Menjelaskan arti bersatu dalam kearifan lokal dirumah, sekolah, dan masyarakat
- 4.5 Mengelompokkan kesamaan identitas suku bangsa di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat sekitar.

### Indikator

- 3.5.1. Menjelaskan kearifan lokal yang ada di Sumatera Utara.
- 3.5.2. Menyebutkan contoh kearifan lokal yang ada di Sumatera Utara

## **C. Tujuan Pembelajaran**

1. Setelah membaca materi kearifan lokal , peserta didik dapat menjelaskan sikap yang harus ditunjukkan untuk menghormati kearifan lokal di Sumatera Utara.
2. Melalui multimedia interaktif, siswa dapat mengidentifikasi dalam kearifan lokal dirumah, sekolah, dan masyarakat
3. Setelah membaca materi keberagaman budaya, peserta didik dapat menyebutkan minimal 3 contoh sikap menghormati kearifan lokal di Sumatera Utara.
4. Dengan menampilkan media interaktif berbasis kearifan lokal, peserta didik dapat menjelaskan apa saja keberagaman budaya yang ada di Sumatera Utara.
5. Setelah siswa berdiskusi dengan kelompoknya, siswa dapat menyebutkan contoh kearifan lokal di Sumatera Utara.

#### D. Materi Pembelajaran

1. Keberagaman budaya / kearifan lokal di Sumatera Utara (rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, sistem religi, mata pencaharian, bahasa, suku dan sebagainya)
2. Sikap saling menghormati dan melestarikan keberagaman budaya /kearifan lokal yang ada di Sumatera Utara

#### E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (mengamati, menanya, mencoba, menakar dan mengkomunikasikan)

Metode : Tanya Jawab, Diskusi, dan Penugasan dan ceramah

#### F. Media, Alat dan Sumber Belajar

Media dan Alat : Laptop dan Infokus

Sumber belajar : Buku Guru dan Buku Siswa kelas IV

#### G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas dibuka dengan salam</li> <li>2. Menanyakan kabar siswa</li> <li>3. Meminta ketua kelas untuk memimpin do'a</li> <li>4. Memeriksa kehadiran</li> <li>5. Melakukan Ice Breaking</li> <li>6. Mengulas sedikit materi yang telah disampaikan sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan disampaikan dengan pengalaman peserta didik (<i>apersepsi</i>)</li> <li>7. Menyebutkan beberapa kearifan lokal yang ada di Sumatera Utara.</li> <li>8. Meminta siswa untuk menyebutkan kearifan lokal di Sumatera Utara yang di ketahui</li> </ol>	10 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sebelum memulai kegiatan, guru menunjukkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal kepada peserta didik</li> <li>2. Peserta didik mengamati media yang ditampilkan oleh guru sambil mendengarkan penjelasan dari guru.</li> <li>3. Guru membagi kelompok yang beranggota 3-4 kelompok.</li> <li>4. Setelah mengamati media tersebut peserta didik diajak bertanya jawab tentang apa saja kearifan lokal yang ada di Sumatera Utara .</li> <li>5. Siswa Menyebutkan contoh Kearifan lokal yang ada di Sumatera Utara</li> <li>6. Setelah itu, guru menjelaskan sikap menghormati keberagaman budaya lokal dan cara melestarikan budaya yang ada di Sumatera Utara</li> <li>7. Dengan Siswa mengamati media yang ditampilkan oleh guru sambil mendengarkan penjelasan dari guru.</li> <li>8. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang disampaikan.</li> <li>9. Siswa menanyakan penjelasan guru yang belum dipahami. (<b>Menanya</b>)</li> <li>10. Siswa berdiskusi dengan temannya tentang bentuk-bentuk keanekaragaman suku dan sebagainya</li> <li>11. Guru menunjuk beberapa siswa untuk maju dan menjelaskan contoh sikap yang dapat menghargai keberagaman yang ada di masyarakat. (<b>Menalar</b>)</li> <li>12. Guru memberikan soal lks tentang keberagaman budaya yang ada di Sumatera Utara</li> <li>13. Kemudian, guru membagikan LKS yang dikerjakan secara kelompok.</li> </ol>	40 Menit



Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	14. Setelah selesai, LKS dikumpulkan dan dikoreksi guru.	
<b>Kegiatan Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru mengapresiasi hasil kerja siswa dan memberikan motivasi untuk menambah semangat belajar siswa</li> <li>2. Guru menyampaikan tugas dirumah kerja sama dengan orang tua</li> <li>3. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh ketua kelas.</li> </ol>	10 Menit

#### H. PENILAIAN / ASSESMEN

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan, dan presentasi unjuk kerja dengan rubrik penilaian.

Mengetahui

Medan, Mei 2023

Kepala Sekolah

Guru Kelas

Peneliti

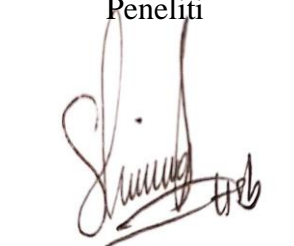
Mengetahui  
Kepala Sekolah



Hj. Murni Hotma S.Pd.I



Erlinawati Hasibuan S.Pd



Nur Asiah Hasibuan

**Lampiran 3**

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA  
MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV  
SDN 1 No. 101750 ULAK TANO**

Tanggal :

Nama Validator : ERLINA WATI HASIBUAN, S.Pd

Profesi : Guru Wali kelas

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap multimedia interaktif berbasis kearifan lokal yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :  
Skor 5 = Sangat Baik  
Skor 4 = Baik  
Skor 3 = Cukup Baik  
Skor 2 = Kurang Baik  
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak /Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih

**B. TABEL PERNYATAAN**

No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diamati	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Materi dengan KD	Kesesuaian materi dengan indikator dan tujuan pembelajaran		✓			
		Kesesuaian urutan materi sesuai dengan urutan indikator dan tujuan pembelajaran	✓				

		Kesesuaian prinsip pengembangan media pembelajaran	✓				
2	Keakuratan Materi	Keakuratan konsep dan definisi terhadap multimedia interaktif berbasis kearifan lokal	✓				
		Keakuratan soal-soal yang diberikan dalam pembelajaran	✓				
		Penyajian contoh akurat yang mudah dipahami dan sesuai dengan materi peserta didik	✓				
		Penggunaan soal-soal yang mencakup materi pelajaran peserta didik	✓				
3	Mendorong Keingintahuan	Menumbuhkan pertanyaan pada peserta didik mengenai tentang kearifan lokal	✓				
		Berfikir kritis pada peserta didik sesuai media pembelajaran	✓				

### C. KESIMPULAN

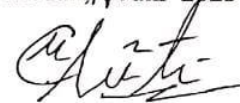
Menurut saya berdasarkan angket penilaian materi diatas, terhadap multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini dinyatakan :

<input type="checkbox"/>	Layak digunakan tanpa revisi
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak

#### Komentar /Saran Perbaikan

layak digunakan tanpa revisi sesuai saran

Medan, 17 Juni 2023



Erlinawati Hasibuan, S.Pd  
NIP : 196510052022212013

#### Lampiran 4

**LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA  
MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV  
SDN 1 No. 101750 ULAK TANO**

Tanggal :

Nama Validator : *Dr. Geli Hidayat Purnungan S.pd. M.Pd.*

Profesi :

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap seperangkat media pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :  
Skor 5 = Sangat Baik  
Skor 4 = Baik  
Skor 3 = Cukup Baik  
Skor 2 = Kurang Baik  
Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak /Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih

#### B. TABEL PERNYATAAN

No	Indikator Penilaian	Aspek Yang Diamati	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Tampilan Program	Kesesuaian tampilan cover dan menu dengan isi materi	✓				
		Konsistensi tata letak tiap slide	✓				
		Kualitas tampilan pada	✓				

		multimedia interaktif sangat menarik	✓				
		Kesesuaian warna background dengan warna tampilan	✓				
		Kemenarikan sajian gambar, animasi dan video didalam media interaktif	✓				
		Kesesuaian gambar, animasi dan video dengan materi		✓			
		Kualitas interaksi media interaktif dengan pengguna	✓				
2	Media	Menarik perhatian siswa	✓				
		Kemenarikan materi	✓				
		Kejelasan petunjuk dan gambar pada penggunaan media	✓				
		Tampilan media interaktif cukup detail sesuai materi	✓				

### C. KESIMPULAN

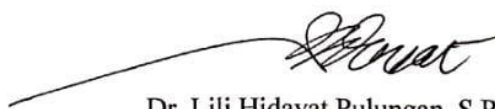
Menurut saya berdasarkan angket penilaian media diatas, seperangkat media pembelajaran IPS terhadap multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini dinyatakan :

✓	Layak digunakan tanpa revisi
	Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak

#### Komentar dan saran

Dinyatakan layak untuk digunakan untuk penelitian selanjutnya dan dinyatakan valid dan tak perlu direvisi

Medan, 19 Juni 2023



Dr. Lili Hidayat Pulungan, S.Pd., M.Pd

## Lampiran 5

**LEMBAR PENILAIAN AHLI BAHASA PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA  
MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV  
SDN 1 No. 101750 ULAK TANO**

Tanggal :  
 Nama Validator : Amin Basri . S.Pd M.Pd.  
 Profesi : Dosen

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :  
 Skor 5 = Sangat Baik  
 Skor 4 = Baik  
 Skor 3 = Cukup Baik  
 Skor 2 = Kurang Baik  
 Skor 1 = Tidak Baik
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak /Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih

**B. TABEL PERNYATAAN**

No	Indikator	Aspek Yang Diamati	Skor				
			5	4	3	2	1
1	Ketepatan Bahasa	Kejelasan bahasa	✓				
		Ketepatan struktur kalimat	✓				
		Keefektifan kalimat	✓				
		Ketepatan pemilihan jenis dan	✓				

	huruf	✓				
	Keterbacaan teks	✓				
	Ketepatan pemilihan kata	✓				
	Ketepatan pengaturan baris jarak	✓				
	Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami	✓				

### Saran/Komentar

Layak untuk di uji coba.

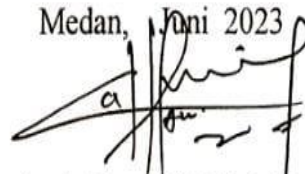
### A. KESIMPULAN

Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini dinyatakan :

1. Layak diuji cobakan dilapangan tanpa ada revisi
- ② Layak diuji cobakan dilapangan dengan revisi
3. Tidak layak diuji cobakan dilapangan

\*) Lingkari salah satu pernyataan

Medan, Juni 2023



Amin Basri, S.Pd, M.Pd

## Lampiran 6

## Lembar Angket Kepraktisan Pendidik

Tanggal :  
 Nama Guru : ERLINAWATI HASIBUAN S.Pd  
 Profesi : Guru wali kelas

## C. PETUNJUK PENGISIAN

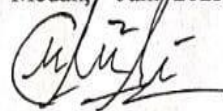
1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi pembelajaran IPS berbasis kearifan lokal yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrument penelitian.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuaian dari pernyataan terhadap media. Terdapat lima (5) skor dengan keterangan sebagai berikut :  
 Skor 5 = Sangat Baik  
 Skor 4 = Baik  
 Skor 3 = Cukup Baik  
 Skor 2 = Kurang Baik  
 Skor 1 = Tidak Baik
7. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
8. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
9. Bapak /Ibu dimohon memberikan kesimpulan terkait kelayakan media dengan tanda centang terhadap hasil akhir penilaian.
10. Atas bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

No	Aspek yang dinilai	5	4	3	2	1
1	Tampilan halaman cover media menarik	✓				
2	Setiap judul dalam media ditampilkan dengan jelas sehingga dapat menggambarkan isi media	✓				
3	Penempatan tata letak (judul, teks dan gambar)		✓			
4	Pemilihan jenis huruf, ukuran serta spasi yang digunakan sesuai sehingga mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran	✓				
5	Keberadaan gambar dan video dalam media dapat	✓				



	menyampaikan isi materi	✓				
6	Perpaduan antara gambar dengan tulisan dalam media menarik perhatian siswa	✓				
7	Media menggunakan bahasa yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	✓				
8	Materi yang disajikan dalam media mencakup semua materi yang terkandung dalam standar kompetensi	✓				
9	Indikator pembelajaran pada media sesuai dengan SK dan KD	✓				
10	Materi pada media mudah dipahami siswa	✓				
11	Media menggunakan struktur kalimat yang jelas		✓			

Medan, Juni 2023



Erlinawati Hasibuan S.Pd  
NIP: 19851005202212010

## Lampiran 1

## Lembar Angket Respon Siswa

Nama : Rahmat

Kelas : IV

No. Absen : 1

## Petunjuk Pengisian :

- Isilah nama, kelas, dan no absen
- Bacalah dengan teliti petunjuk dan pernyataan dibawah ini sebelum anda mengisi
- Jawablah pertanyaan dengan memilih salah satu jawaban dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada salah satu pilihan.

Keterangan pilihan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

RR : Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

- Mintalah penjelasan pada guru, jika belum jelas
- Mohon isi dengan kejujuran

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya merasa senang/nyaman mempelajari materi kearifan lokal pada mata pelajaran IPS	✓				
2	Saya tertarik dan minat untuk belajar IPS dengan menampilkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal	✓				
3	Saya merasa semangat dalam mengikuti pembelajaran IPS yang menampilkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal	✓				
4	Saya merasa tidak bosan dalam belajar IPS dengan menampilkan multimedia interaktif	✓				
5	Saya senang dengan media interaktif yang digunakan karena dapat meningkatkan minat belajar siswa saat pelajaran IPS	✓				
6	Saya memperhatikan apa yang diterangkan guru saat pelajaran IPS	✓				

7	Saya mendapatkan pengalaman baru dalam mengikuti pembelajaran IPS dengan menampilkan media interaktif		✓			
8	saya lebih cepat menguasai materi pada pembelajaran IPS dengan menampilkan media interaktif		✓			
9	Saya tidak merasa kesulitan mengerjakan tugas yang diberikan guru saat belajar IPS dengan menampilkan media interaktif		✓			
10	Warna dari media multimedia interaktif membuat saya menjadi tertarik dan semangat untuk mempelajarinya		✓			
11	Saya lebih berpartisipasi aktif dalam pembelajaran IPS dengan menampilkan media interaktif		✓			
12	Saya bisa berkonsentrasi dalam belajar IPS dengan menampilkan media interaktif		✓			
13	Saya merasa senang mengerjakan tugas secara kelompok maupun individu	✓				
14	Saya lebih berani bertanya tentang materi kearifan lokal pada mata pelajaran IPS dengan menampilkan media interaktif		✓			
15	Saya bersungguh-sungguh dalam mengerjakan latihan IPS di kelas IV		✓			
16	Saya berani menyampaikan pendapat kepada teman yang lain dengan bahan pembelajaran IPS		✓			
17	Saya merasa tertantang dengan media pembelajaran yang disampaikan oleh guru		✓			
18	Saya lebih cepat menangkap apa yang dijelaskan guru dengan menampilkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal		✓			
19	Saya memperoleh pengetahuan yang lebih luas dalam pembelajaran IPS dengan media pembelajaran		✓			
20	Saya berani mempresentasikan hasil kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media pada pembelajaran IPS		✓			

## Lampiran 8

### Transkrip wawancara

- Peneliti : Media pembelajaran apa saja yang biasa Ibu gunakan dalam proses pembelajaran ?
- Guru : Pada pembelajaran, Ibu masih menggunakan buku guru, buku buku siswa dan media gambar.
- Peneliti : Bagaimana minat siswa dalam proses pembelajaran terutama pada materi IPS ?
- Guru : Minat siswa kurang
- Peneliti : Apa yang menyebabkan kurangnya minat siswa dalam proses Pembelajaran terutama pada materi IPS ?
- Guru : Disebabkan oleh beberapa hal salah satunya media yang digunakan dalam pembelajaran kurang menarik.
- peneliti : Apakah media yang Ibu gunakan sudah efektif ?
- Guru : Sejauh ini kurang efektif
- Peneliti : Apakah Ibu Sudah menggunakan media interaktif yang berbentuk Prezi pada proses belajar mengajar ?
- Guru : Saya belum pernah menerapkan media prezi dalam pembelajaran
- Peneliti : Kalau begitu, apakah boleh saya mengembangkan suatu media interaktif berbasis prezi disekolah khususnya pada materi kearifan lokal pada mata pelajaran IPS ?
- Guru : Silahkan dengan senang hati nak.

Guru Kelas



Erlinawati Hasibuan, S.Pd.

**Lampiran 9 Dokumentasi**



**Bersama Ibu Kepala Sekolah**



**Profil Sekolah SDN I No. 101750 Ulak Tano**



**Foto Bersama Para Guru SDN 1 No.101750 Ulak Tano**



**Bersama Guru Wali Kelas IV**





**Keaktifan Siswa Pada Saat Pembelajaran Langsung**



**diskusi Team kelompok**



**Perwakilan Team Kelompok Siswa Mempresentasikan Hasil Diskusi**



**Dokumentasi Siswa Mengisi Lembar Angket**





**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238  
Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)**

Yth : Ketua dan Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

Perihal : **PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI**

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

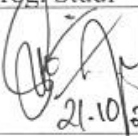

Nama Mahasiswa : Nur Asyiah Hasibuan

N P M : 1902090298

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kredit Kumulatif : 119,0

IPK = 3,76

Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh—Dekan Fakultas
 21-10-2022	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano	
	Pengaruh Lingkungan Sekolah Terhadap Pembentukan Karakter Anak Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas IV	
	Latar Belakang Pendidikan Orang Tua, Penanaman Karakter Anak Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Mata Pelajaran IPS SDN 1 No 101750 Ulak Tano	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 21 Oktober 2022

Hormat Pemohon,

  
Nur Asyiah Hasibuan

Dibuat Rangkap 3 :

- Untuk Dekan/Fakultas
- Untuk Ketua Prodi
- Untuk Mahasiswa yang bersangkutan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. KaptenMukhtarBasri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238**  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Kepada Yth : Ketua dan Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nur Asyiah Hasibuan  
 NPM : 1902090298  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut :

“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS kelas IV SDN 1 No 101750 Ulak Tano”

Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak sebagai

Dosen Pembimbing : Karina Wanda S.Pd.,M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing proposal/risalah/makalah/skripsi saya.  
 Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya.  
 Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 21 Oktober 2022  
 Hormat Pemohon,

Nur Asyiah Hasibuan

Dibuat Rangkap3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan





**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2439 /II.3-AU//UMSU-02/ F/2022  
Lamp : ---  
Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Nur Asyiah Hasibuan**  
N P M : 1902090298  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Penelitian : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Keaktifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SDN I No.101750 Ulak Tano

Pembimbing : **Karina Wanda, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : 25Oktober 2023

Medan, 29 Rabi'ul Awwal 1444 H  
25 Oktober 2022 M



  
Wassalam  
Dekan  
  
Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.  
NIDN : 0004066701

Dibuat rangkap 5 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
  2. Ketua Program Studi
  3. Dosen Pembimbing
  4. Mahasiswa Yang Bersangkutan
- WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext, 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Senin Tanggal 03 April 2023 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Nur Asiah Hasibuan  
NPM : 1902090298  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No 101750 Ulak Tano.

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

Hasil Seminar Proposal Skripsi

- Disetujui
- Disetujui dengan adanya perbaikan
- Ditolak

Pembimbing

**Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.**

Pembahas

**Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.**

Panitia Pelaksana  
Ketua Program Studi

**Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd.**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Nur Asiah Hasibuan  
NPM : 1902090298  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal  
Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No 101750 Ulak  
Tano.

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Juni 2023  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,

Nur Asiah Hasibuan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30

Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nur Asiah Hasibuan

NPM : 1902090298

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Proposal : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal  
pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN 1 No 101750 Ulak  
Tano

Pada hari Senin, tanggal 03 April, tahun 2023 sudah layak menjadi proposal skripsi.

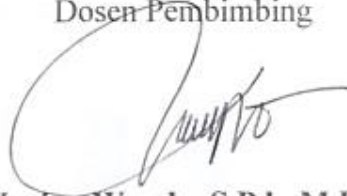
Medan, 19 Juni 2023

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

  
Indah Pratiwi, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing

  
Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.

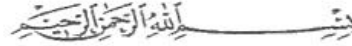
Diketahui oleh  
Ketua Program Studi

  
Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Nur Asiah Hasibuan  
NPM : 1902090298  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN 1 No. 101750 Ulak Tano.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
26/06/2023	Memperbaiki Jarak Penulisan		
03/07/2023	Perbaikan Tabel pada bab IV		
08/07/2023	Memperbaiki Spasi pada daftar isi		
13/07/2023	Memperbaiki lampiran		
17/07/2023	Memperbaiki Pengolahan Data		
24/07/2023	Memperbaiki Data angket Respon Siswa		
27/07/2023	Acc Skripsi		

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.

Medan, Juli 2023  
Dosen Pembimbing

Karina Wanda, S.Pd., M.Pd.



Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400  
Website : <http://fkip.umsu.ac.id> E-mail : [fkip@yahoo.co.id](mailto:fkip@yahoo.co.id)

Nomor : 2460 /II.3-AU/UMSU-02/F/2023  
Lamp : ---  
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 03 Dzulhijjah 1444 H  
22 Juni 2023 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah SD Negeri 101750 Ulak Tano  
di  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Nur Asiah Hasibuan**  
N P M : 1902090298  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SDN.101750 Ulak Tano

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb



**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**  
NIDN.0004066701

**\*\*Pertinggal\*\***





PEMERINTAH KABUPATEN PADANG LAWAS UTARA  
UNIT PELAKSANA TEKNIS  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI NO. 101750 ULAK TANO  
KECAMATAN SIMANGAMBAT



**SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN**

Nomor : 18.11.13/20/13/SD/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri No. 101750 Ulak Tano Kecamatan Simangambat Kabupaten Padang Lawas Utara Provinsi Sumatera Utara :

Nama : HJ. MURNI HOTNA, S.PdI  
NIP : 196911191993022001  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SDN No. 101750 Ulak Tano  
Memberikan Izin Kepada :  
Nama : Nur Asiah Hasibuan  
NPM : 1902090298  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN No. 101750 Ulak Tano  
Universitas : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Untuk melaksanakan Pengumpulan Data Penelitian tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas IV SDN No. 101750 Ulak Tano T.A 2022/2023.

Demikian Surat Izin Melaksanakan Penelitian ini diperbuat dengan yang sebenarnya dan untuk dapat dipergunakan sepenuhnya.

Ulak Tano, 2023  
Kepala Sekolah  
  
HJ. MURNI HOTNA, S.PdI  
NIP. 196911191993022001

# PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATA PELAJARAN IPS DI KELAS IV SDN 1 No. 101750 ULAK TANO

## ORIGINALITY REPORT

<b>17%</b>	<b>16%</b>	<b>6%</b>	<b>7%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>eprints.walisongo.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>2</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>3</b>	<b>repository.umsu.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>lib.unnes.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>5</b>	<b>www.researchgate.net</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>6</b>	<b>digilib.unimed.ac.id</b> Internet Source	<b>1%</b>
<b>7</b>	<b>journal.um.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>
<b>8</b>	<b>repository.unpkediri.ac.id</b> Internet Source	<b>&lt;1%</b>

**journal.ipmafa.ac.id**



## Daftar Riwayat Hidup



### Identitas Mahasiswa

Nama : Nur Asiah Hasibuan  
NPM. : 1902090298  
Tempat/ Tgl Lahir : Ulak Tano 12 April 2000  
Alamat : Ulak Tano  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Anak ke : 5 dari 6 bersaudara  
Agama : Islam  
Email : nurhasibuan21@gmail.com  
Nama Orangtua  
ayah : Alm. H. Asro Hasibuan  
Ibu : Hj. Mariana Dalimunthe  
Pendidikan  
SD : SD Negeri 01 No 101750 Ulak Tano ( Lulus tahun 2012)  
MTS : Mts. Pesantren Nurul Hidayah ( Lulus Tahun 2015)  
SMA : SMA Negeri 1 Simangambat ( Lulus tahun 2018)  
Kuliah : PGSD Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
( Lulus tahun 2023)