

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS
KEARIFAN LOKAL MALANG PADA PEMBELAJARAN
IPAS KELAS IV MATERI DAERAH KU DAN KEKAYAAN
ALAMNYA DI SDN MERJOSARI 3 KOTA MALANG**

SKRIPSI



**OLEH
OKTRIANA BETE
2020720040**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TRIBHUWANA TUNGGADDEWI
2024**

RINGKASAN

Tujuan dari proyek ini adalah untuk menyediakan bahan ajar sains (berdasarkan sumber daya lokal) tentang topik "Daerahku dan Sumber Daya Alamnya" kepada siswa kelas empat di SDN Merjosari 3 Kota Malang. Untuk membantu siswa memahami informasi lokal, alat ajar yang menarik dan relevan masih sangat kurang. Ini adalah masalah utamanya. Metode yang digunakan, menurut Borg & Gall, adalah model pengembangan Research and Development (R&D), yang mencakup sepuluh tahap pengembangan produk. Tujuh langkah yang termasuk dalam penelitian ini adalah pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan pertama, revisi produk, uji coba lapangan utama, dan revisi produk.

Data penelitian dikumpulkan melalui ujian, kuesioner, wawancara, perekaman, dan observasi. Penelitian ini melibatkan 28 siswa kelas IV SDN Merjosari 3 di Kota Malang. Kesimpulan penelitian menunjukkan seberapa efektif dan sah media yang dibuat, dengan persentase validasi rata-rata 90%. Respon guru dan siswa terhadap media juga sangat positif, masing-masing sebesar 95% dan 92,91%. Sebagai kesimpulan, pemahaman siswa tentang daerah saya dan sumber daya alamnya dapat ditingkatkan dengan menggunakan sumber belajar sains yang berfokus pada daerah ini.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Kearifan Lokal, Pembelajaran IPAS

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan pesat ini, yang dibarengi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, juga berdampak pada dunia pendidikan, khususnya pada fungsi guru. Sebagaimana temuan Megahantara (2017), fenomena ini terlihat dalam beberapa aspek kehidupan manusia, seperti pekerjaan, kegiatan spiritual, hubungan interpersonal, dan pembelajaran. Kemajuan teknologi memberikan tantangan baru bagi para pendidik yang sebelumnya hanya berperan sebagai sumber informasi bagi pendidikan siswa. Pergeseran dari dokumen cetak tradisional ke format digital, audio, dan visual telah mengakibatkan transformasi signifikan di era digital (Efendi, A. (2014)). Dengan demikian, kecakapan instruktur dalam membuat bahan ajar menjadi sangat penting karena merupakan elemen utama dari proses pembelajaran (Muktiani et al., 2022). Setelah mempelajari lebih lanjut, para pendidik akan mengembangkan bahan ajar dengan menggabungkan prinsip-prinsip kearifan Kota Malang dan memodifikasi lingkungan belajar yang interaktif (Anwar, Moh Farid Nurul, 2017). Mereka akan mampu mengatasi masalah di lapangan sebagai hasilnya.

Melalui promosi lingkungan belajar yang positif dan dorongan peningkatan prestasi akademik, multimedia interaktif memiliki potensi besar untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Prabowo & Wulandari, 2019). Pertumbuhan zaman yang didorong oleh teknologi telah berdampak pada pendidikan serta aspek-aspek lain dalam masyarakat. Karena fenomena ini, telah terjadi perubahan paradigma dan multimedia interaktif telah tumbuh penting dalam

proses pendidikan (Setiawan, S., 2018). Aksesibilitas dan keunggulan teknologi adalah cara utama yang membantu pendidikan. Keterbatasan peralatan fisik tidak lagi menjadi penghalang bagi instruktur yang melakukan proses pembelajaran karena mereka sekarang dapat memanfaatkan perangkat digital seperti komputer dan ponsel (Sari, E.P., & Nugraha, R.D., 2020). Terlepas dari kemudahan yang diberikan tren ini, para pendidik harus segera menyesuaikan diri. Mereka perlu terus mempelajari hal-hal baru untuk mengintegrasikan teknologi dengan benar ke dalam pendidikan mereka (Arifin, A.Z., 2021).

Dampak negatif juga perlu diperhatikan. Karena informasi dari seluruh dunia sangat mudah diperoleh, terutama melalui internet, globalisasi dapat berdampak pada siswa (Utami, A., & Saputra, A.R., 2017). Akibatnya, siswa menjadi kurang tertarik pada budaya lokal dan lebih tertarik pada tren dan budaya luar negeri, yang merusak nilai-nilai budaya yang seharusnya dilestarikan dan dijunjung tinggi oleh generasi mendatang (Kurniawan, B., 2018). Salah satu teori pembelajaran dan pengajaran berbasis multimedia yang berdampak signifikan adalah hipotesis Cognitive Multimedia Learning (CTML) yang diajukan oleh Mayer (2020). Teori ini menekankan pentingnya penggunaan multimedia untuk mengomunikasikan konsep yang kompleks dan memungkinkan untuk mengkaji proses dan hasil pembelajaran secara lebih metodis dengan mempertimbangkan berbagai bentuk representasi informasi. Penelitian yang ada berfokus pada dua aplikasi utama dalam konteks modalitas. Menurut Krüger dan Bodemer (2022), studi manipulasi aplikasi pertama berfokus pada penggunaan representasi visual nyata dan virtual tanpa unsur pendengaran, sedangkan aplikasi kedua menggabungkan keempat jenis komponen multimedia, termasuk pendengaran virtual.

Meskipun teknologi berkembang pesat, guru sebagai pelaku utama dalam proses pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menjamin siswa tetap terhubung dengan budaya lokal. Mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam pendidikan merupakan salah satu pendekatan yang dianggap penting. Langkah ini diharapkan dapat melindungi kebangsaan dan identitas daerah seiring dengan berkembangnya globalisasi. Penggunaan strategi ini sesuai dengan tujuan pembelajaran, yang mendukung pengembangan karakter, perolehan pengetahuan, dan kesiapan siswa menghadapi tantangan di luar kelas. Karena pendidikan merupakan salah satu saluran utama untuk mengajarkan dan mentransfer nilai-nilai budaya, praktik pembelajaran berbasis kearifan lokal menjadi semakin penting, khususnya di jenjang Sekolah Dasar (SD). Siswa harus menyelesaikan pendidikan sekolah dasar sebelum melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi, tempat mereka memperoleh informasi dan kemampuan dasar. Semua aspek kurikulum harus mencakup nilai-nilai pengetahuan lokal, khususnya yang berkaitan dengan Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) (Yulistiana & Pramudya, 2021).

Pembelajaran dalam ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai pengetahuan lokal karena hubungan erat antara sains dan lingkungan. Guru sekarang dapat membuat materi pembelajaran yang mempertimbangkan keadaan dunia nyata murid-murid mereka. Pengembangan karakter moral anak-anak diharapkan mendapat manfaat dari integrasi pengetahuan lokal ke dalam pelatihan IPAS (Andriana et al., 2017). Salah satu cara untuk memasukkan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam pendidikan IPAS adalah dengan merancang, memproduksi, dan membuat materi pembelajaran berdasarkan nilai-

nilai lokal. Dalam pendidikan, media berfungsi sebagai alat dan cara untuk menyebarkan informasi yang spesifik sesuai dengan kebutuhan siswa, klaim Kosasih dan Sumarna (2013). Dengan mempertimbangkan fase-fase perkembangan siswa sekolah dasar, pemanfaatan media dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memberi makna lebih pada pembelajaran. Di tingkat sekolah dasar, hal ini khususnya berlaku. Dengan demikian, berdasarkan pengetahuan lokal, diperkirakan bahwa penggunaan informasi multimedia dapat membantu dalam pembelajaran IPAS.

Penggunaan media dalam pendidikan telah ditentukan oleh hasil penyelidikan awal yang dilakukan melalui wawancara guru di SDN Merjosari 3 Kota Malang. Hanya sedikit guru yang menggunakan media dalam pembelajaran mereka; mereka yang melakukannya telah melakukannya baik secara tradisional maupun pada platform digital. Selain itu, pendidik belum memasukkan nilai-nilai pengetahuan lokal melalui penggunaan media. Saat ini, satu-satunya materi yang dibagikan melalui media adalah contoh dan argumen yang tersedia dalam buku teks yang ditujukan untuk siswa atau pembaca umum. Akibatnya, siswa kehilangan keakraban dengan lingkungan dan budaya mereka. Untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap lingkungan dan budaya Kota Malang, Provinsi Jawa Timur, diperlukan pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai pengetahuan lokal. Pendidikan sains memiliki banyak potensi di bidang ini. Di era kemajuan teknologi informasi yang cepat ini, penggunaan media dalam pendidikan secara signifikan meningkatkan proses pembelajaran, khususnya dengan multimedia. Ketika menggunakan multimedia, guru akan merasa lebih mudah untuk mengajarkan mata

pelajaran sains yang diresapi dengan nilai-nilai dari pengetahuan lokal (Sudiyanto & Indriyani, 2020).

Memasukkan kesadaran akan nilai-nilai kearifan lokal ke dalam kurikulum merupakan salah satu metode untuk mendukung anak dalam mengembangkan karakternya selain memfokuskan pada keterampilan kognitifnya. Menurut Saidah (2017), mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal yang tertanam dalam norma-norma masyarakat sangat penting untuk menerapkan pendidikan karakter di sekolah dasar. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, kualitas pengetahuan lokal dapat dimasukkan dalam materi tentang lingkungan dan sumber daya alam di sekitar tempat tinggal siswa.

Berdasarkan paparan diatas, dapat dirumuskan sebuah judul peneliti tentang ***“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Malang Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV Materi Daerahku dan Kekayaan Alamnya di SDN Merjosari 3 Kota Malang”***.

B. Tujuan Pengembangan

Membangun multimedia interaktif berbasis pengetahuan lokal untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) untuk Kelas IV merupakan tujuan umum dari proyek ini, dengan fokus pada kurikulum yang sangat valid dan efektif "Daerahku dan Sumber Daya Alamnya" di SDN Merjosari 3 Kota Malang.

C. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk berfungsi sebagai gambaran produk akhir. Sumber belajar multimedia interaktif berdasarkan pengetahuan lokal merupakan produk akhir dari penelitian ini. Setelah pengembangan, kebutuhan produk berikut menjadi jelas:

1. Materi ajar interaktif yang bersumber dari cerita rakyat Malang
2. Sasaran pengembangan materi ajar interaktif adalah siswa sekolah dasar kelas IV.
3. Aplikasi Canva digunakan dalam pembuatan materi ajar ini.
4. Media ajar interaktif menggunakan warna, gambar, objek, dan film pembelajaran.
5. Materi ajar interaktif lebih mudah diperoleh karena dapat diakses melalui komputer atau laptop.

D. Ruang Lingkup dan Batasan Pengembangan

1. Rungan Lingkup
 - a. Fokus utama penelitian ini adalah pembuatan multimedia edukasi interaktif dalam kerangka kota dan kabupaten Malang dengan menggunakan pengetahuan tradisional
 - b. Pembelajaran interaktif diharapkan dapat memudahkan pengajar dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dengan baik karena dilengkapi dengan visual atau video yang menarik.
 - c. Penerapan model pengembangan Borg & Gall
 - d. Penelitian ini sesuai dengan kriteria PPKI Fakultas Ilmu Pendidikan.
2. Batasan Pengembangan
 - a. Siswa kelas IV SDN Merjosari 3 Kota Malang menjadi target partisipan penelitian.
 - b. Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa materi edukasi interaktif untuk pembelajaran sains yang berbasis pada pengetahuan lokal.
 - c. Kurikulum otonom digunakan dalam penelitian ini.

- d. Pengembangan dan penelitian ini dilakukan dalam bidang pendidikan sains. Beberapa item terkait dengan Bab 5, "Cerita tentang Daerahku," meliputi Subjek (B): Sumber Daya Alam di Daerahku

E. Manfaat Penelitian

Diharapkan bahwa penelitian pengembangan ini akan memberikan beberapa keuntungan bagi para pendidik, peserta didik, dan lembaga pendidikan, selain juga bagi para peneliti:

1. Untuk Siswa

Pengembangan media interaktif berbasis kearifan lokal diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat bagi siswa. Pertama, siswa kelas IV SDN Merjosari 3 Kota Malang merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis ketika menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran IPA. Penggunaan media interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap kurikulum IPA melalui tiga cara: pertama, meningkatkan keterlibatan siswa terhadap materi; kedua, membangkitkan minat siswa terhadap materi; dan ketiga, memotivasi siswa untuk berkontribusi secara aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar sekaligus meningkatkan hasil belajar.

2. Untuk Guru

Selain itu, guru dapat memperoleh manfaat dari pengembangan media interaktif berdasarkan pengetahuan lokal. Pertama, karena media ini, instruktur akan merasa lebih mudah untuk menghasilkan materi pembelajaran dengan menggunakan berbagai alat bantu pembelajaran.

Tujuan kedua adalah bahwa penggunaan media multimedia dapat mendorong guru untuk mengembangkan pendekatan baru terhadap pembelajaran, sehingga siswa dapat mengakses lingkungan pembelajaran yang dinamis, menarik, dan sesuai topik.

3. Untuk Sekolah

Salah satu dari banyak manfaat pengembangan media interaktif dari pengetahuan lokal adalah dapat meningkatkan standar pendidikan dan menyempurnakan proses belajar mengajar di kelas. Produk media pembelajaran ini dapat membantu pendidik dalam membuat berbagai materi pembelajaran dan bertindak sebagai sumber daya bagi lembaga pendidikan yang ingin meningkatkan standar pengajaran.

4. Manfaat Bagi Peneliti

Studi ini juga bermanfaat bagi akademisi lain dengan memberikan ide-ide lebih lanjut tentang cara menggunakan pengetahuan lokal untuk menghidupkan tema-tema ilmiah. Studi ini dapat menjadi batu loncatan untuk penelitian masa depan tentang topik-topik yang relevan oleh akademisi lain. Oleh karena itu, kami percaya bahwa studi ini akan sangat bermanfaat bagi pendidikan bagi banyak orang.

DAFTAR PUSTAKA

- IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) menurut Efendi, A. (2014). Implementasi Kearifan Budaya Lokal Pada Masyarakat Adat Kampung Kuta Sebagai Sumber Pembelajaran Ips. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 1(2), 211–218. <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1263>
- Fajarini, U. (2014). Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter. *Sosio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>
- Pendidikan, T., Pendidikan, F. I., Surabaya, U. N., Monopoli, M., Pada, T. N. K. K., Hindu, M., Islam, D., & Belajar, P. H. (n.d.). *Muhammad Nadir , Irena Yolanita Maureen*. 1–12.
- Y., Astra, I. . B., & Suwiwa, I. G. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Rekreasi. *Jurnal IKA*, 16(1), 33. <https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>
- Rozhana, K. M., & Anwar, M. F. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multiple Intelligences untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 6(1), 95–103. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v6i1.5957>
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153.
- Utari, R., Andayani, Y., & Savalas, L. R. T. (2020). Pengembangan Modul Kimia Berbasis Etnosains Dengan Mengangkat Kebiasaan Petani Garam. *Jurnal Pijar Mipa*, 15(5), 478–481. <https://doi.org/10.29303/jpm.v15i5.2081>
- Anwar, Moh Farid Nurul, Ruminiati Ruminiati, and Suharjo Suharjo. *Pengembangan modul pembelajaran tematik terpadu berbasis kearifan lokal Kabupaten Sumenep Kelas IV subtema lingkungan tempat tinggalku*. Diss. State University of Malang, 2017.