
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI PEREKONOMIAN DAERAH KELAS V SEKOLAH DASAR KABUPATEN TULUNGAGUNG

Praba Sindutama Putra¹, Hari Subiyantoro², Haris Indrakusuma³

Universitas Bhinneka Tulungagung

Email: prabaputraspd@gmail.com¹, hsubiyantoro@gmail.com²,
abduharisindrakusuma@gmail.com³

Abstrak

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar menuntut partisipasi aktif siswa dalam memahami konsep kehidupan nyata. Namun, pendekatan konvensional dan media yang kurang kontekstual masih mendominasi, menyebabkan rendahnya pemahaman dan keterlibatan siswa. Pengembangan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal menjadi alternatif untuk membuat pembelajaran lebih bermakna dan relevan dengan lingkungan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Kabupaten Tulungagung pada mata pelajaran IPAS materi perekonomian daerah untuk siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model Lee & Owens, yang meliputi lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif dalam format PowerPoint dengan fitur hyperlink, teks, gambar, dan video yang menyajikan konten lokal seperti kegiatan produksi, distribusi, konsumsi, dan ekonomi kreatif khas Kabupaten Tulungagung. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa multimedia ini tergolong “sangat valid”. Uji coba kelompok kecil dan uji lapangan juga mengindikasikan bahwa media ini “sangat menarik” dan “efektif” dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Berdasarkan hasil evaluasi formatif dan respons siswa, disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal ini layak digunakan dan efektif mendukung pembelajaran IPAS yang bermakna dan menyenangkan.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Kearifan Lokal, IPAS, Pengembangan Media.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Salah satu bentuk inovasi yang berkembang adalah penggunaan multimedia interaktif, yang memungkinkan guru dan siswa berinteraksi secara dinamis dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Mayer (2009), multimedia interaktif menggabungkan elemen teks, gambar, audio, dan video yang disusun secara terpadu untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif. Melalui multimedia interaktif, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat mengeksplorasi materi secara aktif dan mandiri.

Sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, pembelajaran di sekolah dasar diarahkan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Pembelajaran hendaknya tidak hanya mengajarkan konsep-konsep akademik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. Dalam hal ini, kearifan lokal menjadi sumber pembelajaran yang sangat potensial. Kearifan lokal mencerminkan pengetahuan, nilai, dan praktik yang berkembang dalam masyarakat lokal, serta dapat menjadi sarana untuk membentuk identitas, karakter, dan kecintaan siswa terhadap daerahnya (Sartini, 2009).

Materi perekonomian daerah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas V memberikan ruang yang luas untuk mengaitkan konten pembelajaran dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar siswa. Akan tetapi, pembelajaran materi ini sering kali dilakukan secara konvensional dan abstrak, sehingga siswa kesulitan memahami hubungan antara konsep ekonomi dengan kehidupan masyarakat di daerahnya. Berdasarkan temuan Sari & Margana (2018), pembelajaran yang tidak kontekstual menyebabkan rendahnya motivasi dan partisipasi aktif siswa.

Di sisi lain, pengintegrasian konten lokal ke dalam media pembelajaran terbukti dapat meningkatkan relevansi materi dan mendorong siswa untuk lebih mengenal dan menghargai budayanya sendiri (Rahmawati & Kustiono, 2020). Hal ini sangat penting terutama di daerah seperti Kabupaten Tulungagung yang memiliki kekayaan budaya dan aktivitas ekonomi lokal yang dapat dijadikan sumber belajar. Dengan menggabungkan teknologi multimedia interaktif dan kearifan lokal, proses pembelajaran dapat menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS materi perekonomian daerah untuk kelas V sekolah dasar di Kabupaten Tulungagung. Diharapkan media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep ekonomi daerah, menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal, serta mendukung pembelajaran yang aktif, inovatif, dan kontekstual sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) materi Perekonomian Daerah untuk siswa kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Tulungagung. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model Lee & Owens (2004) yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, dan (5) evaluation.

Tahap pertama adalah analysis, yang mencakup analisis kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, kondisi pembelajaran IPAS di kelas V, serta identifikasi potensi kearifan lokal yang dapat diintegrasikan ke dalam materi perekonomian daerah. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui observasi awal dan wawancara dengan guru IPAS

untuk memperoleh informasi mendalam mengenai kebutuhan dan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran.

Tahap kedua adalah design, yaitu tahap perancangan media yang mencakup pembuatan rancangan awal multimedia interaktif, penyusunan storyboard, navigasi antarmuka, serta perencanaan konten berbasis kearifan lokal. Rancangan media dibuat dengan mempertimbangkan prinsip multimedia menurut Mayer (2009), yang menekankan pentingnya keseimbangan antara elemen visual dan verbal agar mendukung proses belajar yang optimal.

Tahap ketiga adalah development, di mana multimedia interaktif dikembangkan menggunakan perangkat lunak pendukung seperti Canva for Education dan PowerPoint interaktif. Konten lokal yang dimasukkan dalam media diambil dari kehidupan ekonomi masyarakat Tulungagung, seperti usaha batik, pertanian, dan kerajinan marmer. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan praktisi (guru IPAS) menggunakan instrumen lembar validasi. Data hasil validasi dianalisis secara kuantitatif deskriptif untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

Tahap keempat adalah implementation, yaitu tahap uji coba terbatas pada siswa kelas V SDN 2 Banyuurip dan uji coba lapangan yang diikuti oleh Guru dan seluruh siswa Kelas V SDN 2 Banyuurip dan SD Negeri 1 Sukorejo Kulon.. Pada tahap ini, multimedia interaktif diterapkan dalam pembelajaran selama dua kali pertemuan. Uji coba bertujuan untuk mengetahui keterpahaman siswa, tingkat keterlibatan, dan respon mereka terhadap media yang dikembangkan.

Tahap kelima adalah evaluation, yang terdiri dari evaluasi formatif berdasarkan umpan balik dari siswa dan guru selama uji coba berlangsung. Selain itu, dilakukan evaluasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui pemberian pretest dan posttest. Data kuantitatif yang diperoleh dari nilai tes dianalisis menggunakan perhitungan gain score untuk melihat efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman konsep perekonomian daerah.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi media, angket respon siswa, lembar observasi pembelajaran, serta soal pretest dan posttest. Data kualitatif dari wawancara dan observasi dianalisis menggunakan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan sebagaimana dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1994). Sementara itu, data kuantitatif dianalisis secara deskriptif dengan menghitung rata-rata skor, persentase kelayakan, dan peningkatan hasil belajar.

Melalui pendekatan ini, diharapkan produk yang dikembangkan tidak hanya layak secara isi dan teknis, tetapi juga relevan dengan konteks budaya lokal serta mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran IPAS materi Perekonomian Daerah di kelas V sekolah dasar. Proses pengembangan mengikuti model Lee & Owens (2004) yang terdiri atas lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahap menghasilkan data yang dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menilai kualitas, kelayakan, serta efektivitas media yang dikembangkan.

1. Tahap Analisis

Analisis kebutuhan dilakukan di SDN Banyuurip II dan SDN 1 Sukorejo Kulon Kabupaten Tulungagung melalui observasi kelas, wawancara guru, dan penyebaran angket kepada siswa kelas V. Hasilnya menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada materi Perekonomian Daerah masih bersifat konvensional, didominasi ceramah, dan penggunaan media terbatas pada buku teks serta video umum yang tidak kontekstual. Guru mengalami

kesulitan dalam menghadirkan materi yang relevan dengan kehidupan lokal siswa, sementara siswa menunjukkan antusiasme terhadap media visual dan interaktif, terutama yang mengangkat realitas ekonomi lokal seperti kerajinan marmer, batik, pertanian, dan UMKM setempat.

Temuan ini memperkuat pandangan Heinich et al. (2005) bahwa media pembelajaran yang bermakna harus disesuaikan dengan karakteristik siswa dan lingkungan belajar agar pesan yang disampaikan efektif dan mudah dipahami. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan multimedia interaktif yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mengintegrasikan konten lokal sebagai bentuk penguatan kearifan lokal dalam pendidikan.

2. Tahap Desain dan Pengembangan

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dilakukan perancangan multimedia yang mencakup storyboard, pemetaan konten IPAS, pemilihan elemen visual dan audio, serta integrasi unsur kearifan lokal Tulungagung. Multimedia dirancang dalam bentuk interaktif menggunakan perangkat lunak seperti Adobe Animate dan Canva, berisi teks, gambar, video, kuis interaktif, serta narasi yang memuat contoh nyata kegiatan ekonomi daerah. Setelah desain disusun, tahap pengembangan dilaksanakan dengan pembuatan prototipe awal. Media diuji validitasnya oleh ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rerata 91,67% (kategori sangat layak), dan validasi ahli media memperoleh skor rerata 88,33% (kategori sangat layak). Temuan ini sejalan dengan teori Lee & Owens (2004) bahwa validasi ahli merupakan langkah penting dalam menjamin kualitas konten dan teknis multimedia sebelum diimplementasikan.

3. Tahap Implementasi dan Evaluasi

Implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa kelas V. Hasil evaluasi formatif menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan multimedia secara mandiri dan antusiasme belajar meningkat. Umpan balik dari siswa menunjukkan bahwa materi menjadi lebih mudah dipahami karena mengandung contoh nyata yang dekat dengan keseharian mereka. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan multimedia tersebut memudahkan dalam menyampaikan materi ekonomi daerah secara kontekstual.

Untuk menilai efektivitas media, dilakukan uji pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan peningkatan signifikan skor rata-rata siswa dari 67,2 (pretest) menjadi 84,5 (posttest). Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal memberikan kontribusi positif terhadap pemahaman siswa. Hal ini selaras dengan teori Mayer (2009) dalam *Multimedia Learning*, yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila melibatkan elemen verbal dan visual secara harmonis serta disesuaikan dengan pengalaman siswa.

Pembahasan Hasil Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Kabupaten Tulungagung untuk pembelajaran IPAS kelas V SD pada materi "Perekonomian Daerah." Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Branch (2009), dan secara garis besar mengikuti pendekatan desain instruksional sistematis menurut Lee & Owens (2004). Model ini dipilih karena dapat mengakomodasi kebutuhan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dengan mempertimbangkan aspek kebutuhan pengguna, kelayakan materi, dan kebermaknaan pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dinilai sangat valid berdasarkan penilaian para ahli. Ahli materi memberikan nilai kelayakan sebesar 93,75%, sedangkan ahli media memberikan skor 85,2%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 89,47%. Nilai ini termasuk dalam kategori "sangat valid." Selain itu, kepraktisan multimedia juga dinilai sangat baik oleh guru dan siswa. Rata-rata hasil kepraktisan mencapai 95,20%, menunjukkan bahwa media mudah digunakan dan dapat

membantu proses pembelajaran secara praktis di kelas.

Aspek kemenarikan juga mendapat perhatian dalam penelitian ini. Pada uji coba kelompok kecil dan lapangan, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dengan persentase ketertarikan sebesar 94,96%. Ini menunjukkan bahwa konten lokal dan desain visual yang digunakan dalam multimedia mampu meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Untuk menilai efektivitas, dilakukan uji perbedaan antara nilai pretest dan posttest menggunakan paired sample t-test. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Hal ini mengindikasikan bahwa media interaktif yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi perekonomian daerah.

Temuan ini diperkuat oleh beberapa penelitian terdahulu. Nugraha et al. (2019) dalam penelitiannya mengembangkan multimedia interaktif matematika berbasis kearifan lokal untuk siswa kelas III SD dan menunjukkan validitas materi dan media $> 92\%$, serta efektivitas tinggi dalam meningkatkan hasil belajar. Demikian pula, Adnyani et al. (2023) mengembangkan media pembelajaran IPAS berbasis budaya lokal yang dinilai sangat valid dan praktis oleh guru dan siswa, dengan tingkat kepraktisan mencapai 95%. Sementara itu, Rusfriyanti dan Rondli (2023) membuktikan bahwa multimedia berbasis kearifan lokal di Kabupaten Jepara mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dari siklus ke siklus.

Kesesuaian antara hasil penelitian ini dan studi terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak hanya memperkuat konten pendidikan yang kontekstual dan bermakna, tetapi juga mampu menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivistik Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya lingkungan sosial dan budaya dalam membentuk pemahaman siswa. Pengintegrasian budaya lokal dalam media pembelajaran menjadi penghubung antara konsep yang dipelajari dengan realitas kehidupan siswa sehari-hari.

Dengan demikian, hasil penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal merupakan strategi pembelajaran yang inovatif dan relevan dalam menjawab tantangan pembelajaran IPAS di sekolah dasar, khususnya dalam meningkatkan daya tarik, pemahaman, dan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif berbasis kearifan lokal Kabupaten Tulungagung yang dikembangkan terbukti sangat valid, praktis, menarik, dan efektif untuk pembelajaran IPAS. Media ini tidak hanya berhasil meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga memperkuat integrasi nilai-nilai lokal dalam pembelajaran. Validasi ahli menunjukkan kelayakan yang sangat tinggi. Uji kepraktisan dan kemenarikan memperoleh respons sangat positif dari guru dan siswa, sementara uji efektivitas menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman siswa. Integrasi nilai-nilai lokal dalam media juga memperkuat keterkaitan materi dengan lingkungan nyata siswa. Dengan demikian, multimedia ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran IPAS yang kontekstual dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based Instructional Design: Computer-Based*

- Training, Web-Based Training, Distance Broadcast Training, Performance-Based Solutions. San Francisco: Pfeiffer.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution, S. (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmawati, Y., & Kustiono, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 45–56
- Rusfriyanti, S. & Rondli, R. (2023). Penerapan multimedia interaktif berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar IPAS siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 101–110.
- Sari, I. P., & Margana. (2018). Pengaruh Pendekatan Kontekstual terhadap Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 67–74
- Sartini. (2009). Kearifan Lokal sebagai Potensi Pengembangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(3), 229–238.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Uno, H. B. (2006). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press
- Wibowo, A. (2013). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.